namco COMMUNITY MAGAZINE

ザ・ナムコ・グラフィティ1
完全保存版!

総集編&特別編集号

ヘッドルーム編著



namco®
NG復刻プロジェクトついに発動!!

ナムコの青春がよみがえる。NG10年の歴史のすべてがここに。
富士弘待望の描き下ろし!「午後の国」未発表原稿・24ページ一挙掲載!!

特別付録CD

SOFTBANK BOOKS BANK

namco
COMMUNITY
MAGAZINE

ザ・ナムコ・グラフィティ1
完全保存版！

総集編＆
特別編集号

ヘッドルーム編著



特別付録CD付

namco®

SOFTBANK BOOKS SOFT BANK

namco COMMUNITY MAGAZINE

ザ・ナムコ・グラフィティ1
完全保存版!

総集編&特別編集号

ヘッドルーム編著



namco®

ザ・ナムコ・グラフィティ1 完全保存版! NG総集編&特別編集号

完全保存版！
NG総集編＆特別編集号

特別付録CD



- PAC-MAN
- KING&BALLOON
- RALLY X
- NEW RALLY X
- DIG DUG
- XEVIOUS
- MAPPY
- LIBBLE RABBLE

▽BONUS TRACK——S.E.COLLECTION

XEVIOUS/MAPPY/LIBBLE RABBLE

ザ・ナムコ・グラフィティ1
完全保存版!
NG総集編&特別編集号

ヘッドルーム編著

CONTENTS

＊ご注意
本誌内のＮＧ特別号はソフトバンク（株）が本誌の企画の一部として「ＮＧ」を再現したもので、（株）ナムコのスタッフが制作したものではありません。

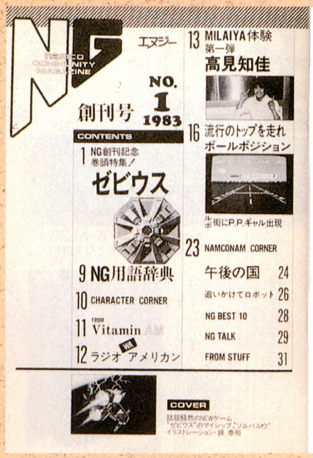
すべてはここから、はじまった。



NG創刊号完全復刻

NGの原点 創刊号の全て

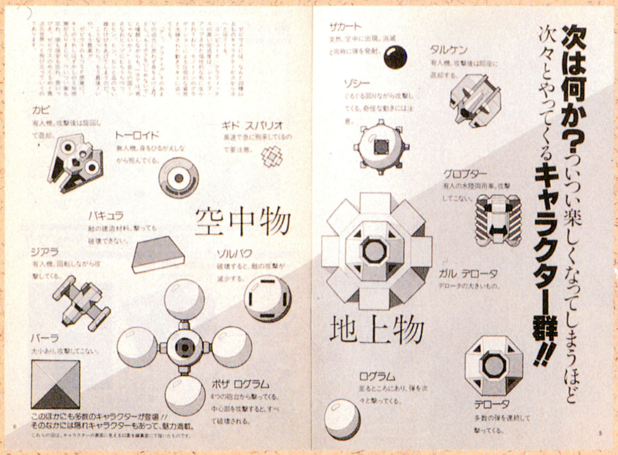
一九八三年にナムコミュニケーション誌として創刊されたNG。今や入手困難な幻の創刊号を、ここに全頁公開する。



0 ↑アンドアジェネシスが燦然と輝く目次。「ラジアメ」「午後の国」などは以後の人気コーナーに。



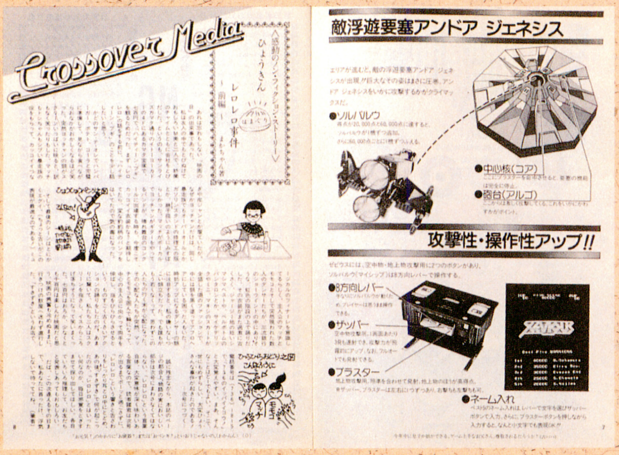
表2 ↑ロボットをモチーフにした、有名なイメージ広告。当時、ゲーム業界では希有な試みだった。



6 5 ↑ゼビウスキャラクター紹介。画面写真でも原画でもなく、画面を見ながら起こしたイラスト。20種類以上のキャラ、1つ1つに名前と設定があることなど、どれも衝撃的な新しさだった。

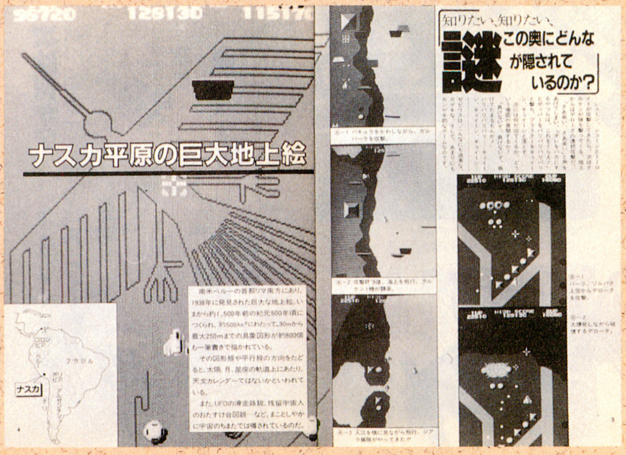


2 1 ↑巻頭大特集。ゼビウス紹介。NGの歴史はゼビウスとともに幕を開けたのである。「東京・ロンドン・ニューヨーク」、本文の「イマい」「フィーバッてる」などナウさ強調。本誌の特別号で再現。



8 ↑ひょうきんはまぐりレロレロ事件。まかちゃん著。何だかよくわからないコラムのようなもの。

7 ↑アンドアジェネシスの攻略と操作説明。ゼビウスではネーム入れで小文字表現がＯＫなのがウリ。



4 3 ↑敵キャラ解説と、ナスカの巨大絵の解説。この頃はアーケードゲーム誌などなかったので、こういう攻略やマップ記事は、ほんのちょっとでも貴重。ナスカの世界地図がわざわざ入ってるのがおかしい。

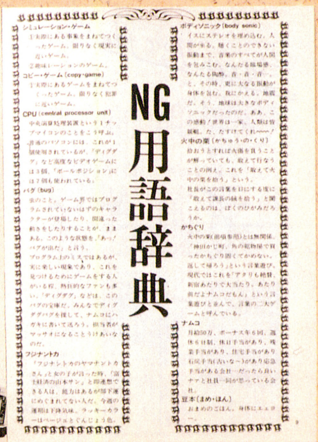
季刊時代のNGは、企画からデザイン・撮影・執筆・イラストまで全て社内で行っていた。特に創刊号は、誰もが未経験の中から手探りで生まれたもの。随所に苦心の跡が見られる。しかし、この手作り感覚がNGらしさを産みだした。



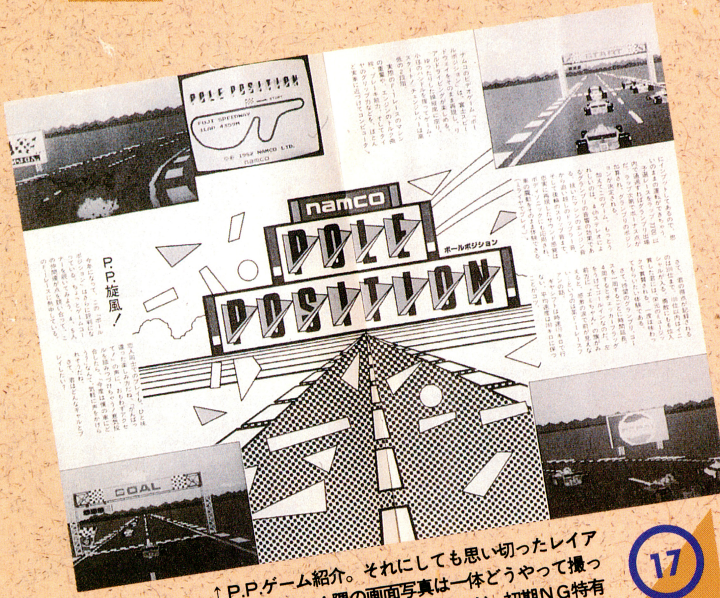
16 ↑流行のトップを走れ。POLE-POSITIONの特集。大胆なコピーもNG初期の特徴。本誌の特別号で再現。



10 ↑キャラクターコーナー。ディグダグのキャラ商品発売紹介。ゲーム業界では多分初のキャラ商品化。



9 ↑NG用語辞典。ゲーム用語もあるが、約半分は意味不明。内容はかなりアブナイ。



17 ↑P.P.ゲーム紹介。それにしても思い切ったレイアウトである。4隅の画面写真は一体どうやって撮ったのか、ものすごいピンボケぶりだ。初期NG特有の荒削りなパワー全開。 18



12 ↑ラジオはアメリカン。初代パーソナリティ大橋照子さんがまぶしい。ナムコ提供ラジアメの紹介。



11 ↑高岡アミューズメント同好会とその会誌、VitaminAMを紹介。以降同人誌が殺到。



15 ↑東京・蒲田駅近くにあった。NG1号('83)より。



14



13 ↑MILAIYA体験。ナムコのアンテナショップをタレントが訪問、ゲームを体験という企画。



21 ↑P.P.は女の子にも人気があったのだ。

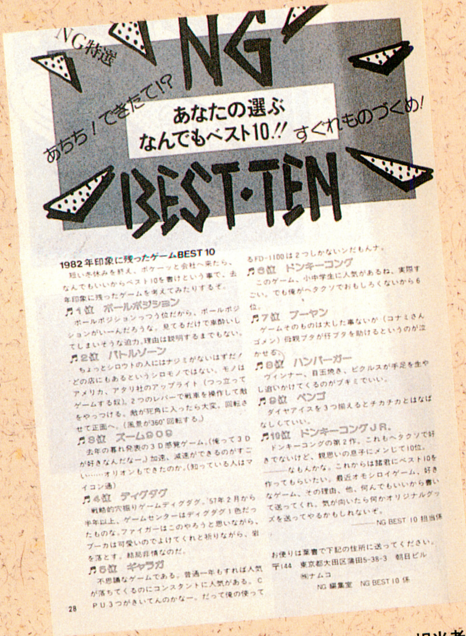


20

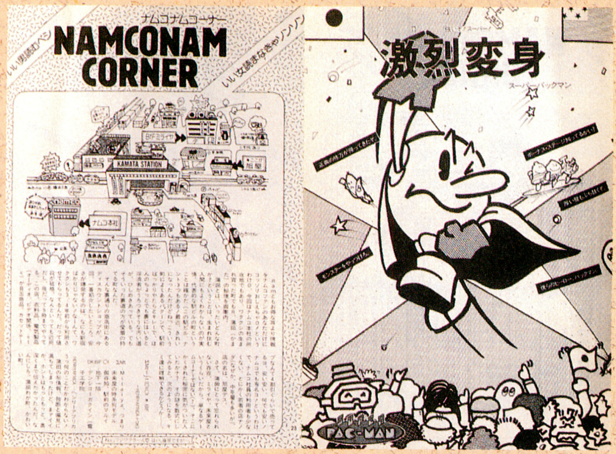


19 ↑街にP.P.ギャル出現!! P.P.プレイ中のギャルをゲット! というかした企画。写真は全てピンボケだ。

MILAIYA・ゼビウス・午後の国・・懐しい言葉が誌面に踊る。NGはナムコの青春だったのかもしれない。そして、一九九三年三月NGは幕を閉じた。

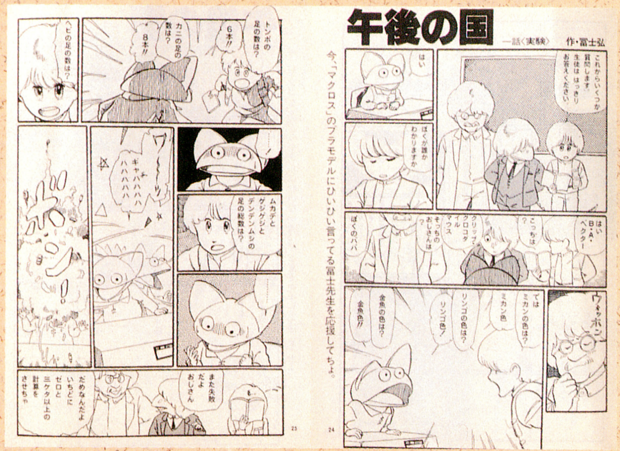


28 ↑あなたの選ぶ何でもベスト10。担当者の好きなゲームを10個並べただけという超アバウトな企画。よく読むと、けっこうアブないことが書いてある。



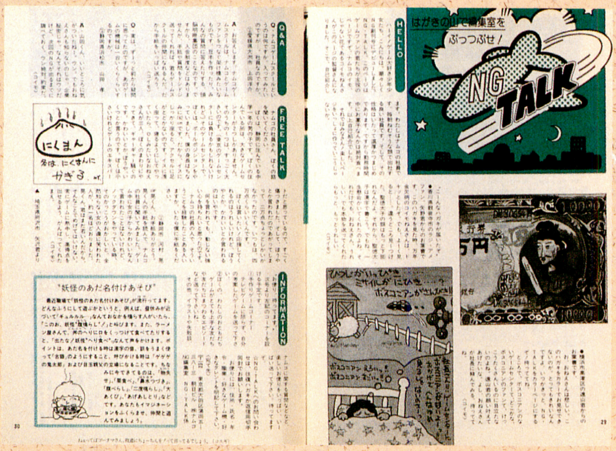
23 ↑ナムナムコーナー。蒲田ネタ。当時ナムコ本社は蒲田にあり、NG編集部もそこにあったのだ。

22 ↑激烈変身。一見何のページか不明だが、実は、幻のゲームといわれたスーパーパックマンの広告。



25 ↑ここでは見開きにしてあるが、実際は裏、表にまたがる気の毒な割り付けだったのだ。

24 ↑午後の国。冨士弘。記念すべき第一話。連載当時のいきさつは、本誌26ページに。



30 29 ↑NG TALK。読者投稿コーナー。この後季刊時代ずっと続いた。はがきの山で編集部をぶっつぶせとあるが、本当にそうなった。初代担当者は「コイモ」お姉さん。10号で「マッコウ」に。



表4 ↑MILAIYA広告。蒲田西口丸井地下。時は流れる。



表3 31 ↑FROM STUFF。編集後記。たくさんの人が関わっていた。最後の頁は人事部O氏のコラム。



27 ↑My-ROBOT。マッピーの巻。これがゲームになる前の、迷路脱出ロボット、マッピー君なのだ。

26 ↑追いかけてロボット。ナムコ運営の全日本マイクロマウス大会レポート。NG1号('83)より。

COVER Collection

NGの表紙は、そのままナムコの歴史でもある。創刊号から最終巻までを総覧する。

季刊時代

No.1〜14

季刊時代のＮＧの表紙は特集ゲームの原画を題材にしたものが多かった。イラストレーターは当時ＮＧを編集していたナムコ・デザイン課の方々。



3号
1983年10月25日発行
イラスト鏡泰裕。ナムコキャラクター大集合。



2号
1983年６月25日発行
イラスト多賀千鶴。ポリスマウス"マッピー"



5号
1984年４月25日発行
イラスト鏡泰裕。ギャプラス軍団に銀河連合軍ファイター。



4号
1984年１月25日発行
ソースキャラデザイン多賀千鶴。リブルラブルのトプカプとガーゴル。



6号
1984年７月25日発行
フォト製作 太田誠 Ｊ古川
Ｋ都城沢 穴田悟 篠崎雄一郎



1号
1983年２月15日発行
イラスト鏡泰裕。ゼビウスのマイシップ"ソルバルウ"



13号
1986年４月25日発行
イラスト冨士弘。おもちゃもはじける“トイポップ”



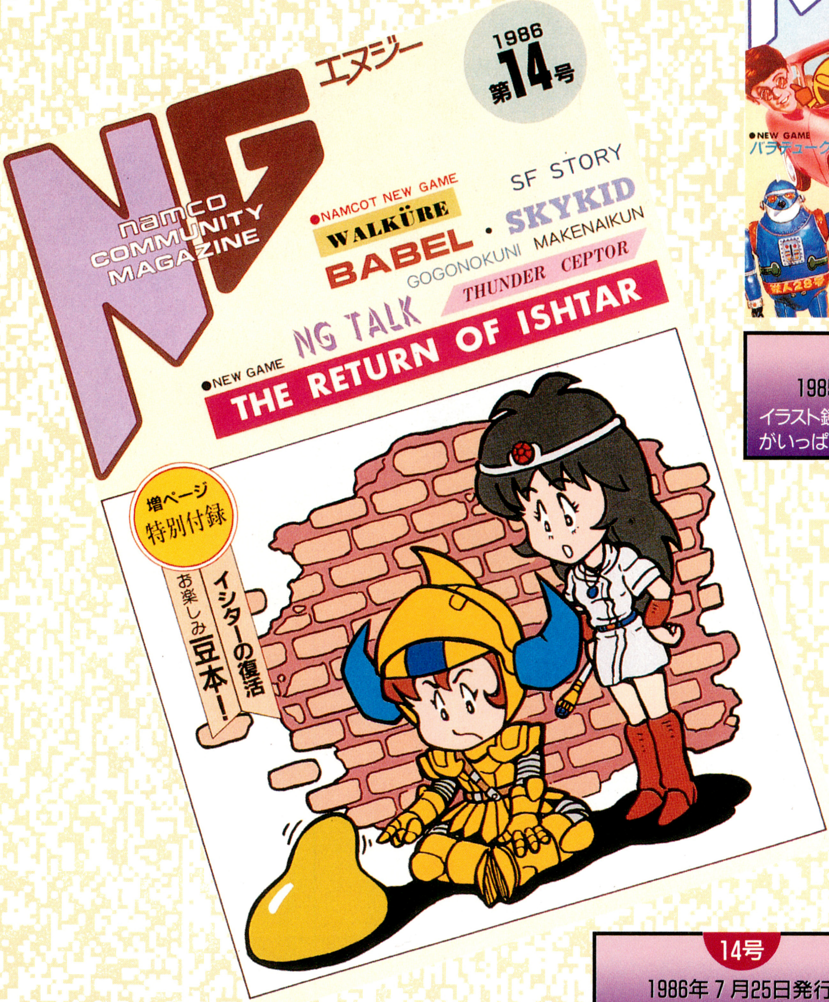
12号
1986年１月25日発行
イラスト遠山茂樹。トラに変身パックマン。



8号
1985年１月25日発行
イラスト金川啓二。 愉快な遊びを積んで、来たぞ! NG宝船。



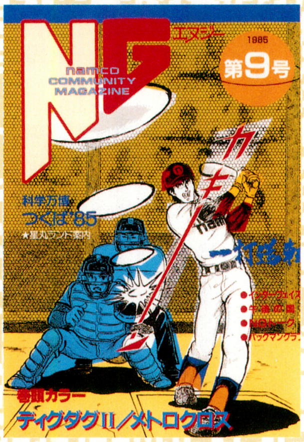
7号
1984年10月25日発行
イラスト金川啓二。街を出て森を抜け“パックランド”



14号
1986年７月25日発行
イラスト篠崎雄一郎。突っついちゃうぞスライム。“イシターの復活”



10号
1985年７月25日発行
イラスト鏡泰裕。'65～'75の思い出がいっぱい。



9号
1985年４月25日発行
イラスト篠崎雄一郎。9回裏二死満塁２-３ “一打逆転”



11号
1985年10月25日発行
イラスト穴田悟。「心はいつも太平洋ぜよ」“龍馬くん”

月刊時代

No.1〜28

新装となったNGはぐっと垢抜けた姿で登場した。判型も今までのＡ５判からＢ５判に大型化。念願の月刊化なるが、29号以降隔月発行に。



2号
1986年12月１日発行
イラスト横岡匠。パックマンとケーキ。



1号
1986年11月１日発行
イラスト多賀千鶴。新創刊らしく巨大ロゴにマッピー。



8号
1987年６月１日発行
イラスト横岡匠。投手のパックマン（間違い探し)。



7号
1987年５月１日発行
イラスト横岡匠。鯉のぼりに乗るパックマン。



4号
1987年２月１日発行
イラスト横岡匠。パックマンとスキー。



3号
1987年１月１日発行
イラスト横岡匠。パックマンのお正月。



10号
1987年８月１日発行
イラスト横岡匠。海に潜ったパックマンとプーカア。



9号
1987年７月１日発行
イラスト横岡匠。ボクサーのパックマン（間違い探し)。



6号
1987年４月１日発行
イラスト横岡匠。ソルバルウに乗るパックマン。



5号
1987年３月１日発行
イラスト横岡匠。パックマンのドライブ旅行。



15号
1988年1月1日発行
イラスト横岡匠。ナムコキャラのお正月。



14号
1987年12月1日発行
月刊1号から13号までの表紙の集合。創刊1周年記念号。





16号
1988年2月1日発行
イラスト横岡匠。パックマン、ギル達の雪遊び。

11号
1987年9月1日発行
イラスト横岡匠。おみこしとパックマン(間違い探し)。



18号
1988年4月1日発行
イラスト横岡匠。カイと背を向けたギル。



17号
1988年3月1日発行
イラスト横岡匠。NG16号を読むギル&カイ。



13号
1987年11月1日発行
イラスト横岡匠。パックマンのローラースケート。



12号
1987年10月1日発行
イラスト横岡匠。運動会のパックマン(間違い探し)。



27号
1989年２月１日発行
イラスト横岡匠。給仕ロボット、キュージ君。



26号
1988年12月１日発行
イラスト篠崎雄一郎・横岡匠。カイがボーカルのXマスパーティバンド。



21号
1988年７月１日発行
イラスト篠崎雄一郎・横岡匠。スクーターにまたがるギル&カイ。



19号
1988年６月１日発行
イラスト篠崎雄一郎。ドルアーガの塔とカイ。20号との合併号。



28号
1989年４月１日発行
イラスト藤岡勝利。アポロン。"フェリオス" より。



23号
1988年９月１日発行
イラスト篠崎雄一郎・横岡匠。欄干にもたれるカイ。



22号
1988年８月１日発行
イラスト篠崎雄一郎・横岡匠。水着姿のカイ、ギルとブラックナイト。



25号
1988年11月１日発行
イラスト篠崎雄一郎・横岡匠。虫眼鏡で書物を調べるカイ。



24号
1988年10月１日発行
イラスト篠崎雄一郎・横岡匠。徒競争で一等のテープを切るカイ。



36号
1990年8月1日発行
イラスト藤岡勝利。コズモギャングズ。



35号
1990年6月1日発行
イラスト藤岡勝利。花博ドルアーガに乗るギル&カイ。



30号
1989年8月1日発行
イラスト藤岡勝利。ダートフォックス。



29号
1989年6月1日発行
イラスト藤岡勝利。ワルキューレとサンドラ。



38号
1990年12月1日発行
イラスト藤岡勝利。マッピー、ニャームコケーキ。



37号
1990年10月1日発行
イラスト藤岡勝利。"ドラゴンセイバー" のヒューイ&シリア。



32号
1989年12月1日発行
イラスト藤岡勝利。ウィニングラン鈴鹿GP。



31号
1989年10月1日発行
イラスト藤岡勝利。エアバイクにまたがる天現寺ひろみ。



40号
1991年4月1日発行
イラスト藤岡勝利。砂漠に立つアルバトロス&レイラ。



39号
1991年2月1日発行
イラスト藤岡勝利。"スティールガンナー" ガルシア&クリフ。



34号
1990年4月1日発行
イラスト横岡匠。"ギャラクシアン³" のドラグーン。



33号
1990年2月1日発行
イラスト藤岡勝利。"マーベルランド" のパコとルクシー。



48号
1992年８月１日発行
イラスト横岡匠。スマイリー&ガルプ“バブルトラブル”。



47号
1992年６月１日発行
イラスト藤岡勝利。コカ・コーラスズカエイトアワーズ。



42号
1991年８月１日発行
イラスト藤岡勝利。“スターブレード”戦闘機ジオソード。



41号
1991年６月１日発行
イラスト藤岡勝利。“ゴーリーゴースト”のゴーストたち。



50号
1992年12月１日発行
イラスト横岡匠。ナムコキャラとクリスマスツリー。



49号
1992年10月１日発行
イラスト横岡匠。ナムコ・ワンダーエッグとゴジラ。



44号
1991年12月１日発行
イラスト横岡匠。“ソルバルウ”。



43号
1991年10月１日発行
イラスト藤岡勝利。“スーパーワールドスタジアム”



52号
1993年３月31日発行
イラスト横岡匠。NG最終巻。“ナックルヘッズ”全キャラ。



51号
1993年２月１日発行
イラスト横岡匠。“シュータウェイII”とクリフ。



46号
1992年４月１日発行
イラスト藤岡勝利。フューチャーコロシアムのピラリス。

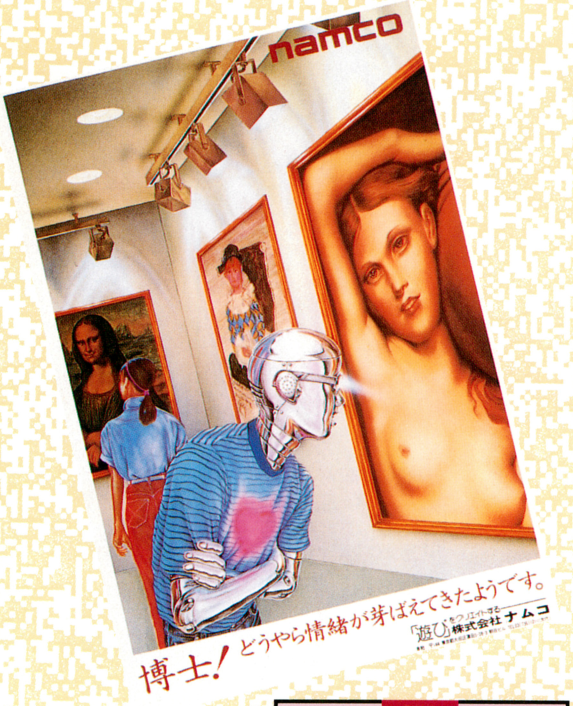


45号
1992年２月１日発行
イラスト藤岡勝利。背後に黒幕ゲリー・ハークスが・・・。

商品ではなく企業の姿勢をアピールする。今でこそゲームメーカーがＰＲ誌を出したり派手に宣伝することは当たり前になったが、10年前はそんな発想自体珍しかった。だから、ナムコが試みたビジュアルイメージ広告は非常に先鋭的であり、新鮮な驚きだった。ナムコは常に先駆者だったのである。

表4 ギャラリー

後期はナムコットの広告が定番だった表４（裏表紙）だが、初期の頃はイメージ広告が多かった。今では貴重なそれらを季刊時代から紹介。



2号
1983年６月25日発行
リアルなタッチが印象的なロボットシリーズ。洒脱なユーモア。



3号
1983年10月25日発行
この頃のナムコはロボット事業に力を入れていた。

ゲームの持つステイタスはこの10年間で驚くほど変わった。ＮＧが創刊された1983年、ゲームセンターといえばまだ不良のたまり場のイメージだった。そんな中、宣伝ポスターから店舗設計までをトータルなデザインコンセプトで貫いたＭＩＬＡＩＹＡの出現は、ゲーム業界と世間に大きなインパクトを与えた。



1号
1983年２月15日発行
ＭＩＬＡＩＹＡ（未来屋）のポスター。未来SFがテーマ。

いよいよナムコから初のＴＶＣＦが登場。これ以降コンシューマーゲームの比重が増しＮＧの表４はナムコットの広告が定番になっていく。第１弾は「あの」ゼビウスでお馴染みだった細野晴臣氏主演。第２弾も同様だが、非常にシュールでトンガった路線だった。



↑'84制作ポスター

7号
1984年10月25日発行
尾長鶏、バレリーナ、そして箱を被った美女。全てが謎である。



10号
1985年７月25日
ナムコットＣＦ第２段。前作よりおとなしめだが、やはりシュール。

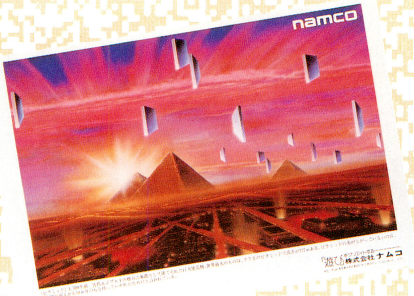


12号
1986年１月25日
上と同シリーズの別ヴァージョン。メルヘンだけどコワイ。

ゼビウスの登場により、それまでモニターの中で完結していたゲームの世界に新たな広がりが生まれた。バックグラウンドストーリー、オリジナルソースキャラクターなど、ゲームの世界観がファンを魅了した。ここに紹介する２点は、ゲームの世界イメージを極限まで突き詰めた珠玉の作品である。

4号
1984年１月25日発行
ナスカ地上絵。'84ナムコカレンダーより。幻想ＳＦ的風景。





5号
1984年４月25日発行
ピラミッド。ゼビウスの世界を現したイメージイラスト。

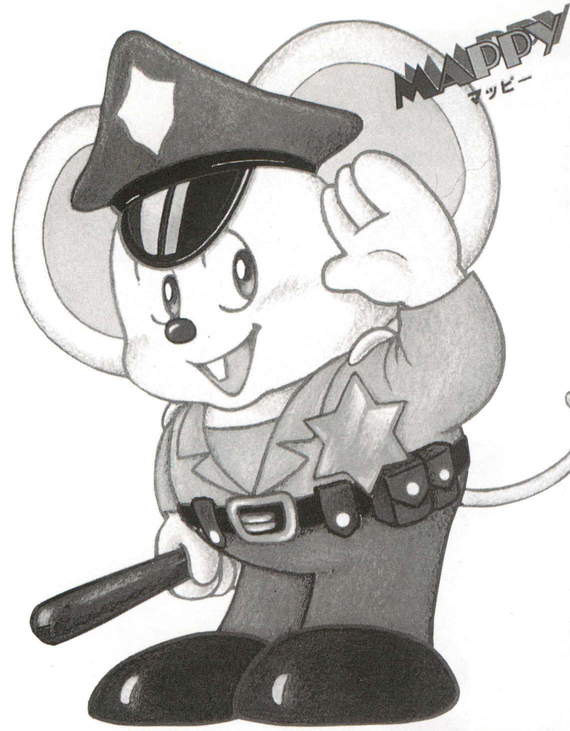
「ナムコがファミコンに参入!!」のニュースに世間もゲーム業界もぶっとんだ。なぜ他社のソフトをわざわざナムコが作るのか、と不思議がられたのだ。そんな騒ぎをよそに、ナムコが出した最初の広告がこれ。メインビジュアルは画面写真というシンプルなものだが、完成度の高さにまた世間はぶっとんだ。

6号
1984年７月25日発行
たいへんよくできました、と自分で言い切るとぼけた広告。



NG Memorial

愉快、新鮮、感動、発見……。NGにはさまざまな表情があった。想い出をピックアップ。

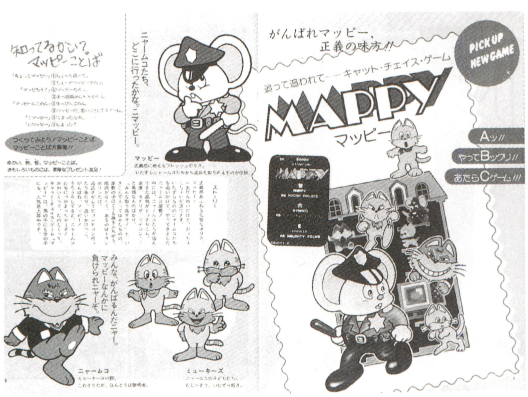


名作ゲーム リプレイ

ゲーム雑誌に多くの情報が溢れている現在とは違い、NGが創刊された頃、ゲームに関する情報を入手する手段は極めて限られていた。NGは、ゲームファンのバイブルだったのである。

マッピー

マッピーは元々ナムコの開発した迷路脱出型ロボット（マイクロマウス）の人気者だった。その後、パックマンに続く大型キャラクターとの期待を担い、ビデオゲームの主役に抜擢された。軽妙な音楽とドアを利用した斬新なルールが人気を呼び、マッピー君のキャラクターグッズも数多く誕生した。





←↑季刊NG２号。ゼビウス以降、ナムコゲームには必ずストーリーが設定される。

ポールポジションⅡ



↑季刊NG3号。開発者インタビューで構成。

フォゾン



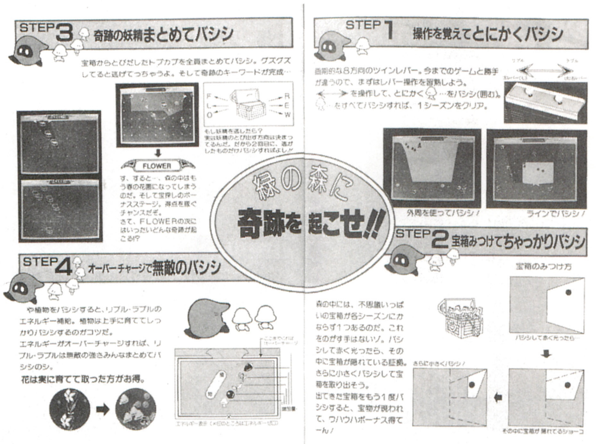
↑季刊NG３号。左のポールポジションⅡと左右見開きになっている。

1983年秋に発表されたこの２作品、「ポールポジションⅡ」は大ヒットした名作の続編。今日のナムコドライブゲームの礎を築いた記念碑的作品である。かたや「フォゾン」。モニターの中を浮遊する球をただひたすらくっつける、という前代未聞のルールにファンは面食らった。「早すぎた」と称される作品。



↑季刊NG4号。フォゾンのあまりの難解さにナムコ自ら攻略法を開陳。

リブルラブル

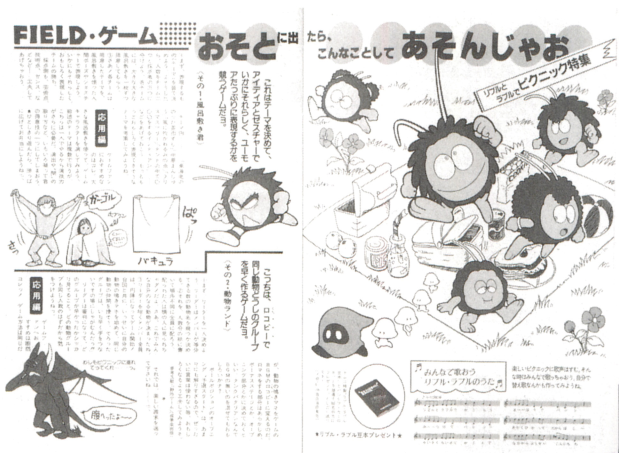




↑季刊NG４号。ばっちしバシシ、をさかんに連発。当時のナムコはダジャレが好きだったようである。

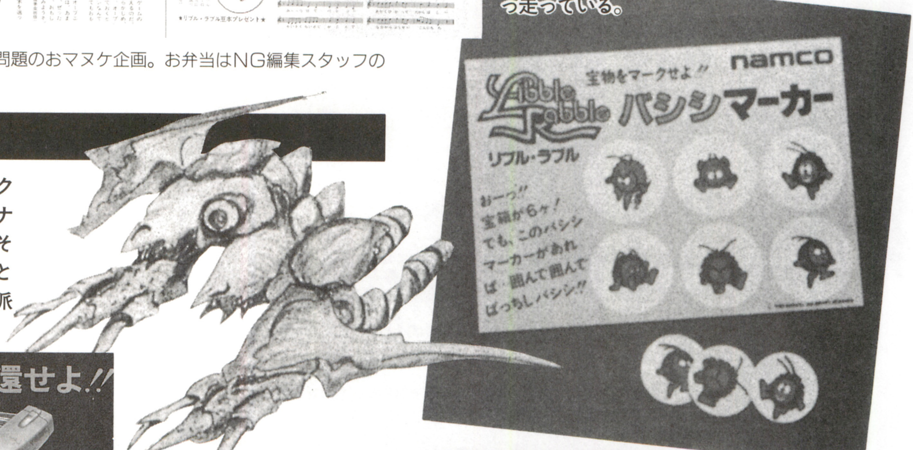


↑リブルラブルのキャラを使っているだけで、実はゲームとはほとんど無関係。



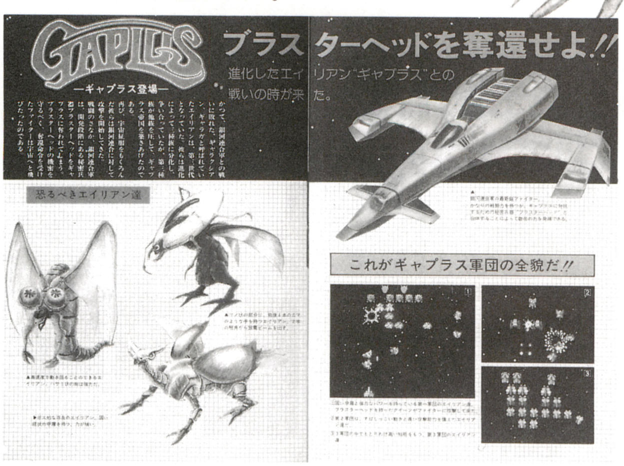
↑季刊NG５号。問題のおマヌケ企画。お弁当はNG編集スタッフのお手製。

特殊コンパネのツインレバーで敵をバシシ。ユニークな操作法とオリジナルなキャラクター、奥の深いルールなど、ひときわ独自性が光る「リブルラブル」。企画、キャラデザイン、プログラム全てに力の入った名作である。この頃のナムコ作品は、とにかく他にない新しさとチャレンジ精神に溢れていた。また、下はリブラブ専用バシシマーカー。NGでも、紹介に熱が入る。熱が入りすぎたのか、５号では「リブルとラブルでピクニック」という意味不明の企画で突っ走っている。

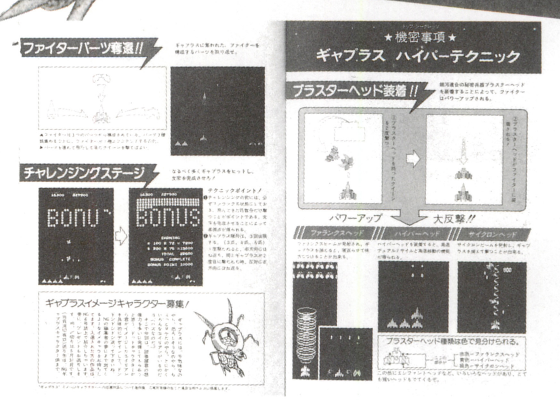


ギャプラス

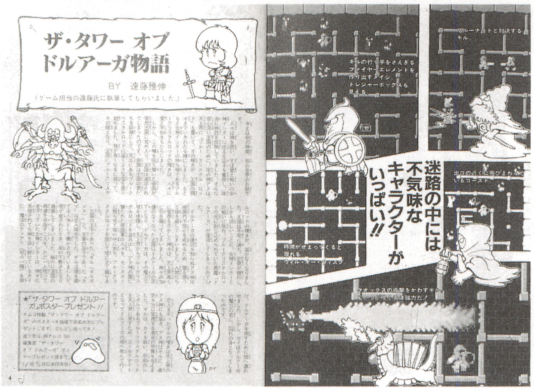
ビデオゲーム史上に燦然と輝く歴史的大ヒット作「ギャラクシアン」、驚異的なロングランヒットとなった「ギャラガ」、ナムコの「ギャ」シリーズは由緒正しい名家の血筋である。その三代目として誕生したのが「ギャプラス」である。脈々と流れる「ギャ」の家風を守りつつ、先代にはない華麗さ、派手さ遊び心を加えた佳品である。



↑季刊NG５号。原画公開。当時、雑誌はなかったのでNGの攻略法は貴重。



ドルアーガの塔



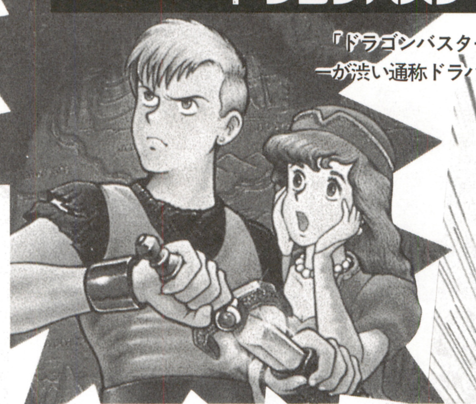


↑季刊NG6号。これまでにないゲームタイプなので、カギを拾う、宝箱を開ける等、初歩から説明。

「ドルアーガの塔」は「剣と魔法のファンタジーRPG」の世界を、日本で初めてビデオゲームに持ち込んだ歴史的作品である。当時ナムコ社員だった遠藤雅伸氏の処女企画作としても名高い。コンシューマーゲームはまだ主流ではなく、業務用で出すしかなかったのだが、それにしてもよくぞ出した、と言われる。NGでは原画イラストや遠藤氏の設定ストーリーを掲載、その奥深い世界観はファンを魅了した。これ以降ゲームの設定世界に魅せられてゆくファンが急増。

ドラゴンバスター

「ドラゴンバスターはたったひとり」のコピーが渋い通称ドラバス。









↑季刊NG8号。ポスター用原画とゲーム紹介。

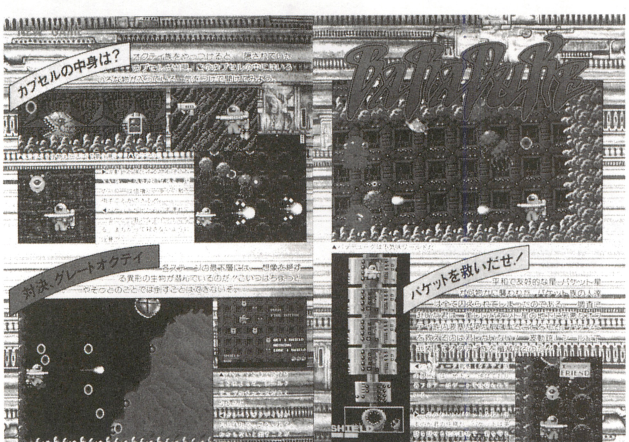




↑季刊NG9号。業務用原画(上)。月刊NG3号。FC用PR企画での設定画(下)。

バラデューク

不気味ゲームの決定版。バックにはBGMのかわりに心臓の鼓動音のようなサウンドが流れる。↓季刊NG10号。



ワルキューレの冒険

移植モノが多かったナムコットＦＣで待望のオリジナルとして「スターラスター」に続いて発表。初のナムコットオリジナルＲＰＧでもあった。原画は「午後の国」をＮＧに連載していた冨士弘氏が担当。冨士氏の描いたワルキューレは絶大な人気を博し、以降冨士弘原画のワルキューレはシリーズ化されていく。





←↑季刊NG14号。企画者手書きのマップを公開。ちなみに担当はナムコ初の女性企画者。

ワルキューレの伝説

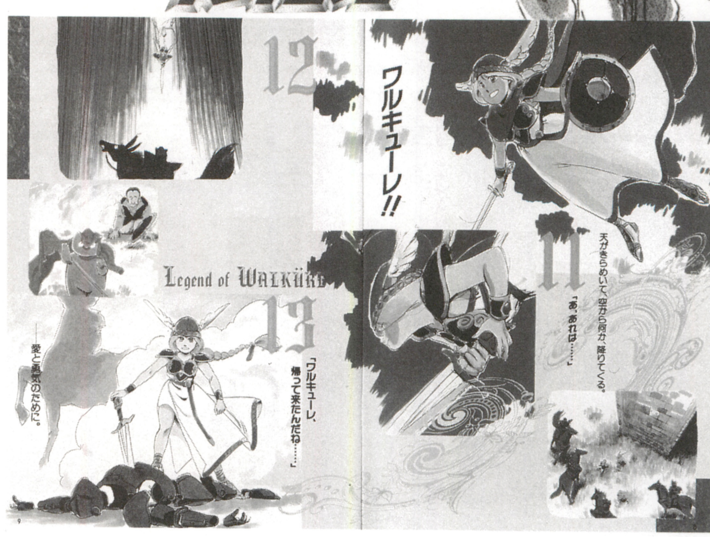




↑↗↘隔月NG29号。業務用「ワルキューレの伝説」用に描かれた冨士氏によるイメージストーリー。

サンドラの大冒険

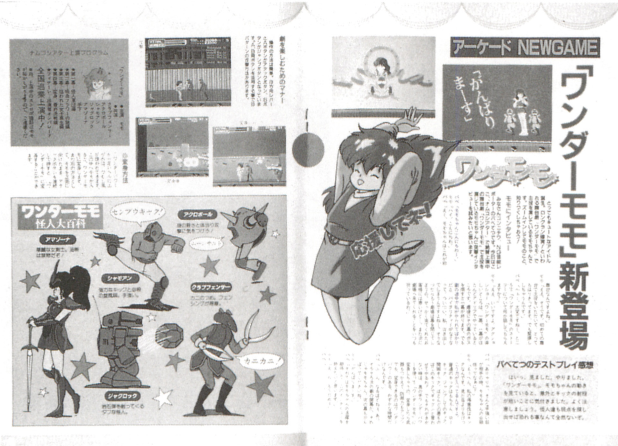




↑隔月NG47号。ワルキューレシリーズ３作目はＳＦＣで登場。

ワンダーモモ

「がんばりまーす」の声でおなじみワンダーモモは、設定に関して比較的シリアス路線だったナムコ初のギャルゲーである。一部でカルト人気高し。



↑月刊NG 5号。「ワンダーモモ」はナムコシアターで上映中のお芝居なのだ。

源平討魔伝

精緻な和の美で構成された「源平討魔伝」は他に類を見ない特異な世界観で熱狂的なファンを持つ作品である。美しくも哀しいエンディングは必見。



↑月刊NG 1号。左右両サイドのシリアスな原画は穴田悟氏の手によるモノ。

ドラゴンセイバー

名作ドラスピの続編。2人同時プレイが可能になった。めがてん細江氏の音楽も華麗。



↑隔月NG37号。原画と設定ストーリーで語られる世界設定はディテールまでこだわる。

ドラゴンスピリット

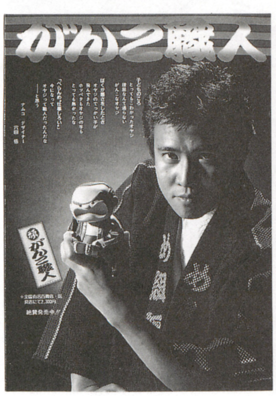
一見すると、正当派縦スクロールシューティング。ドラスピの特異さはそれまで必ず「敵」だったドラゴンに自分が変身するという逆転の発想だ。



↑月刊NG 9号。この特集では同じドラゴンもの「ドラゴンスレイヤーⅣ」とのカップリング。

がんこ職人

龍馬くんに続くエモーショナルトイ。江戸っ子の頑固親父が叱咤激励。



↑月刊NG創刊号。企画者の穴田氏自らモデルとなった。

NG People



穴田悟

通称あなぼう。熱血漢。身を挺してタクシーを止める男。ナムコにデザイナーとして入社、その後「龍馬くん」で企画者の頭角を現す。好きなモノを徹底的に追求する姿勢で、心酔する坂本龍馬の企画を実現。源平討魔伝の原画家でもある。

ワギャン

存在自体が既にカルトな「モノ」ワギャン。一応エレメカである。



↑月刊NG7号。希少さを誇った企画。



↑月刊NG 5号。特撮による紹介。



↑季刊NG6号。FC用カセット発売の大スクープ。



←季刊NG4号。ナムコット誕生の大ニュース。

ナムコット

NGが創刊された当時、ゲームは業務用が主流だった。ゲームは家でやるモノではなかったのだ。そんな時代に、突然最大手メーカーであるナムコが自らMSXパソコン用ゲームを開発し発売したので世間は驚いた。さらに、サードパーティの概念が一般化していなかった時代に、他社である任天堂のソフトを発売したという事実は、衝撃的ですらあった。現在の家庭用ゲーム全盛の状況からは隔世の観がある。NGでも最初は業務用の情報がほとんどだったが、やがて、ナムコットのページが増えていく。攻略や紹介などの実用的な情報とともに、理解に苦しむほどシュールな企画も多し。





↑右の続き。さすが遊びをクリエイトする企業の余裕を感じさせる。

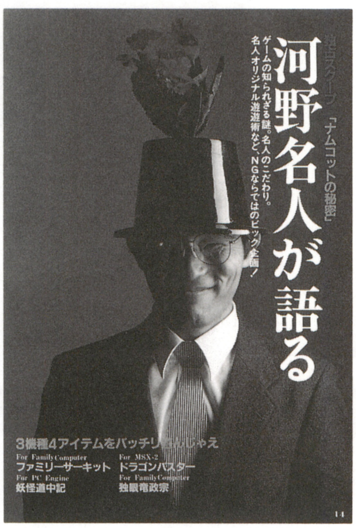


↑季刊NG8号。FCソフトの一応特集。出演者は全てナムコ社員。

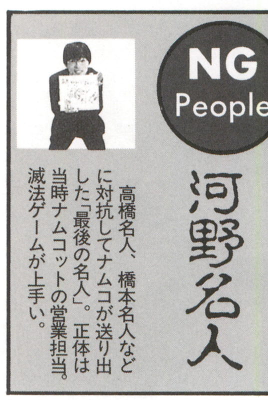
月刊時代になると、ナムコットの情報は飛躍的に増えていく。また、ゲーム雑誌や攻略本のスタイルも一般的になり、NGでも紹介や攻略などの情報記事が中心になる。大胆に自社の作品を評価するクロスレビューや特撮を使った意欲的な企画も多い。またファミコンブームの中、ついにナムコにも「名人」が誕生。

天下統一





↑月刊NG15号。ついに河野名人が主役の企画登場。





↑月刊NG18号。NG編集部員によるクロスレビュー。





↑月刊NG4号。新作を開発担当者自ら解説するというメーカーならではのワザ。



↑月刊NG6号。「スーパーゼビウス ガンプの謎」の世界設定を表現した力作。

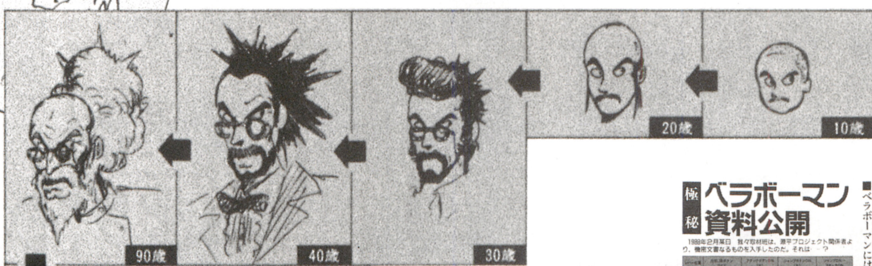


ベラボーマン

あの名作「源平討魔伝」を開発した源平プロジェクトの満を持しての第２作が「ベラボーマン」。前作のイメージを180度覆す間抜けな不条理ギャグの世界に、ファンは唸った。





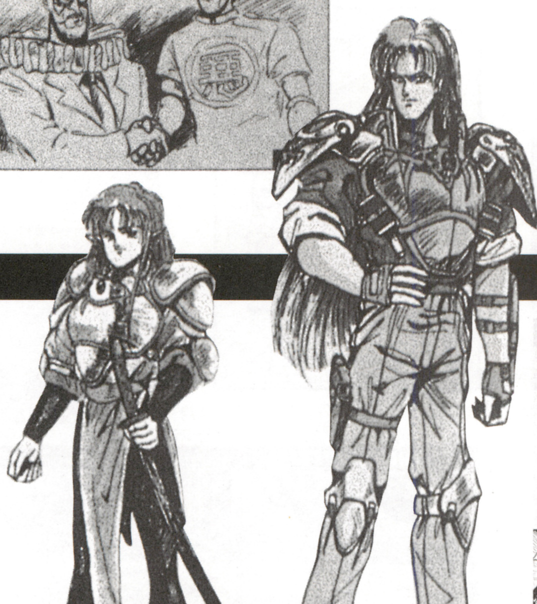




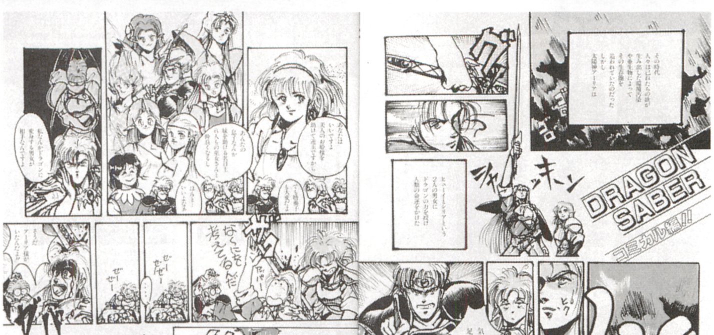
↑↖↓月刊NG18号。源平プロスタッフによる「ベラボーマン」設定漫画。左は爆田博士の成長過程。



ドラゴンセイバー



「青龍伝説よ再び」のコピーとともに登場した、ドラゴンスピリットの続編。今度は主人公ヒューイ・ラグーンとヒロインのシリア・フィリアーネが２匹のドラゴンに変身する。



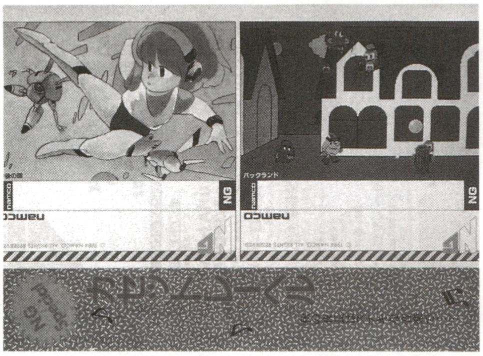
↑隔月NG38号。描き下ろし「ドラゴンセイバー」設定漫画コミカル編。

NGふろく集

毎号ではないがNGにはさまざまなふろくがつき、コレクションしていたファンも少なくない。月刊隔月時代は大判ポスターなど豪華で立派になったが、季刊時代は低予算と社員の手作り感覚で味わいある造りである。

カセットレーベル

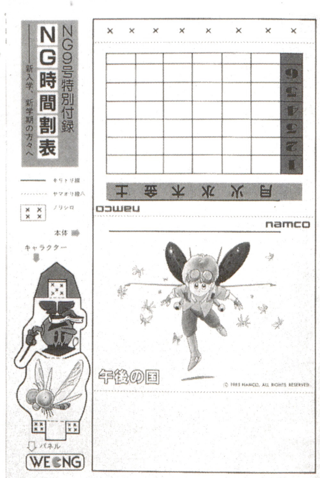
右は単なる「パックランド」の画面写真だが、左は冨士弘氏描き下ろし「午後の国」カラーイラストという貴重品。裏側はタイトルシール（切り抜いて自分で糊で貼る）だが「大橋照子のラジオWAアメリカン」が泣かせる。



↑季刊NG７号。用紙が中身と同じなのでぺらぺら。哀愁。

NG時間割

このあたりで、オーソドックスな付録は早くも出尽くした。しかし、これは意外と実用的な秀作。



↑季刊NG９号。新学期に合わせた付録。画はやはり冨士弘氏。

ギルおめん

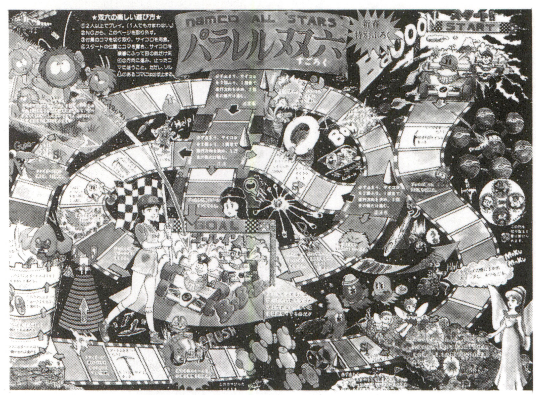
久々に出た間抜け企画（だろう）。ギルのばかでかい顔である。これを組み立てて一体どうしろというのか。花博記念特別付録。



↑隔月NG34号。かぶって花博に行った人は現実にいたのか、と思うがおめん装着ファンが大集合したのだ。

パラレル双六

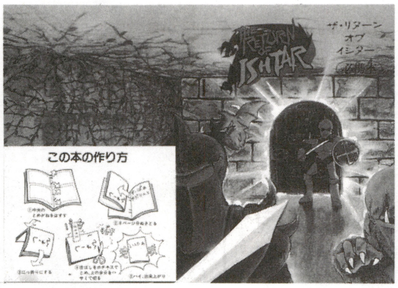
新春号らしく、前号とは打って変わってナムコキャラ総出演豪華描き下ろしのオリジナル双六である。しかも厚紙。ゲームやキャラに無理矢理こじつけたイベントがヘンで楽しい。



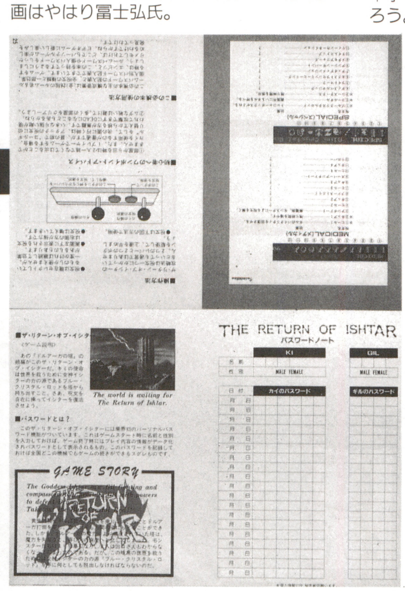
↑季刊NG８号。これでお正月遊んだ人は、相当のナムコファンであろう。

イシター豆本

季刊NG最終刊に付いた、「ザ・リターン オブ イシター」の攻略メモ帳。季刊時代を通じておそらく最も実用的でゲームとリンクした付録。



↑季刊NG14号。イシターの難易度の高さは開発者も認めるほど。



↑あらかじめ記された情報に、自分で発見した項目を追加していく。

キャラクターサイコロ

ゲームキャラを目にした巨大なサイコロ。裏側に「手抜きでサイコロにしたのではない」と言い訳が。

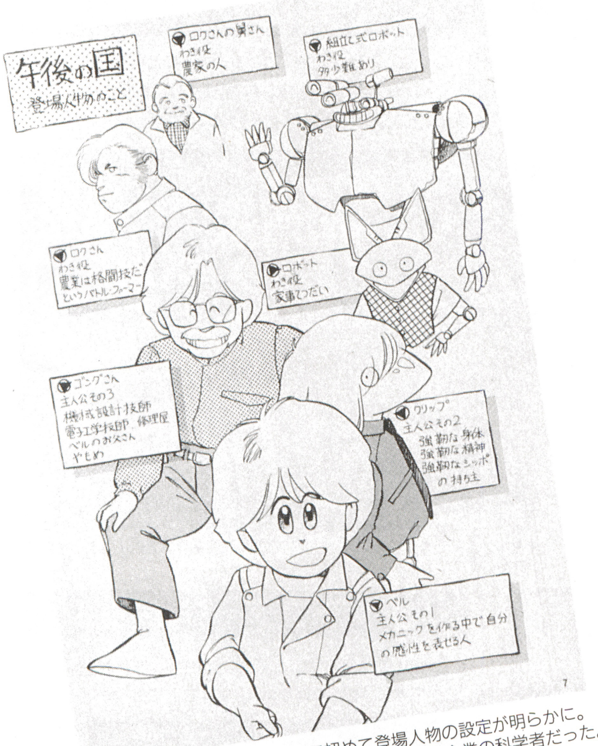


←季刊NG13号。１の目はなぜかアンドアジェネシスである。

初出誌一覧

冨士弘の世界Ⅰ 午後の国

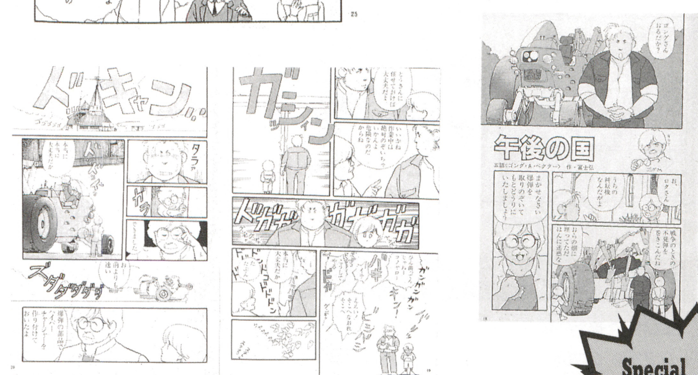
季刊NG創刊号から14回に渡って連載された「午後の国」は、冨士弘氏の事実上のデビュー作である。独特の世界観が広がる。







↑季刊NG１号。記念すべき第一作。



↑季刊NG８号。八話目にして初めて登場人物の設定が明らかに。
→季刊NG５号。ベルの父ゴングは、もと巨大企業の科学者だった。

Special Interview

冨士弘氏に聞く



NGのまわりで漫画絵が描けるのが私ぐらいしかいなかったんですよ。

「始まりは結構いい加減なんですよ。NGはナムコの私がいた部署の近くで作ってたんですが『やっぱり漫画が必要だ!』っていうことで、でも手近で漫画絵が描けるのが私ぐらいしかいなかった(苦笑)。同人なんかで描いてたからね。それで『何でもいいから2ページ描いてね』。これが、『午後の国』始まりの全貌です(笑)。でも漫画が好きだったから、ふたつ返事でOK。

何にも期待されてなかったんですよ(苦笑)。だから注文も一切ナシ。一応、1つのアイデアで短いお話っていうショートショートのつもりで始めたんだけど、好き放題描いてました。連載して3〜4回経って、ふと『こいつら何もんなんだ』とか考え出して(笑)、いやそれまでも考えてましたけどね。で、設定が出てくる出てくる。気がついたら膨大な世界観ができちゃった」

午後の国ってブレードランナーの世界をイメージしてたんだよ。

「基本的にはサイバーパンク、っていうかブレードランナーの世界なんですよ。荒廃した近未来都市みたいな。あの頃、既に一部ではブームでしたよね。でもね、アレって街から出ないでしょ。都市の中の話だけ。じゃあ、外に出たら何があるんだろう、街の中に縮こまって暮らしてる奴だけじゃないんじゃないか、っていう素朴な疑問が『午後の国』の基本なんです。

自然は荒れ果ててるらしいけど、も

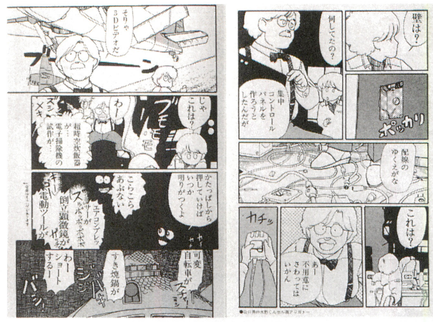






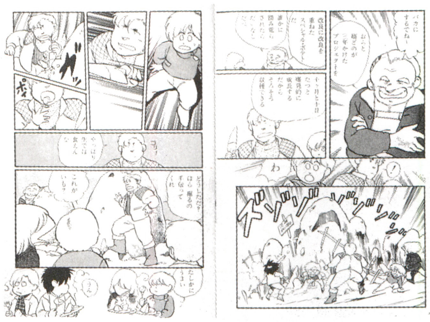
←季刊NG９号。ハッサンは、午後の国では異色のハンサムキャラ。25歳独身、ということは作者だったのか？







↑季刊NG７号。





↑季刊NG８号。





↑季刊NG10号。







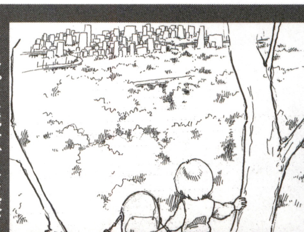
↑季刊NG13号。





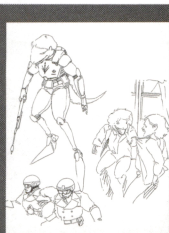
↑季刊NG11号。

しかしたらオアシスもあるかもしれない。耕せば作物もできるかもしれない。荒廃し殺伐とした都市を脱出した人々が、どこかで集まって暮らしている、そんな村を考えたんです。でも時代はやはり、戦争後の近未来なので、ハイテクもあるし、戦争の残骸もあっちこっちに散らばっていると。『午後の国』でヘンテコなロボットとかマシーンがいっぱい出てくるのはそのへんの設定からです。あんまりメルヘンな世界じゃないんだよね。実は」



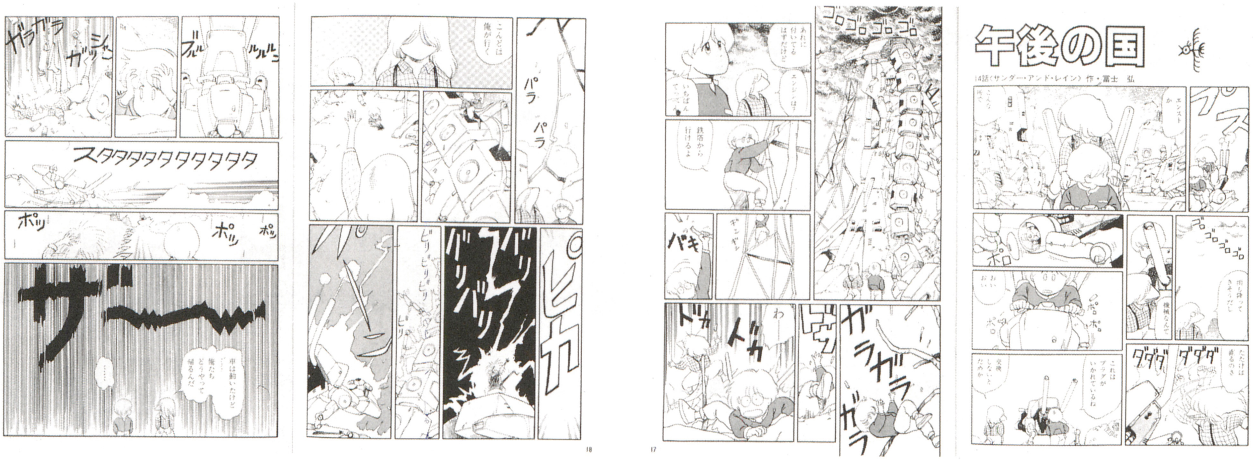
↑ベルたちの住む村は街の郊外にある。かつては大都市の一部だったが、戦争後都市は縮小し今では遠く離れた。

クリップは戦争で人を殺すために作り出された兵器種族なんです。

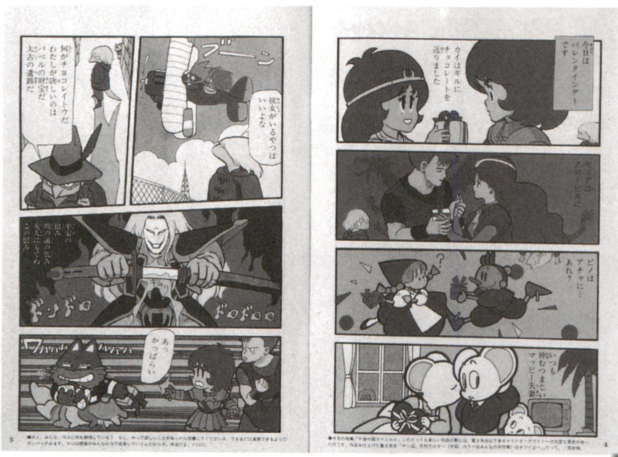


↑人間は自分たちの代わりに戦う種族を創り出したのだ。

「主人公のベル君の友達のクリップっているでしょ。トカゲみたいなの。あれは、戦争で人間を殺すために作られた種族なんですよ。兵器種族。だから、戦争が終わって、失業した彼らが、街でブラブラして何かチンピラ集団みたいになって、という話も考えてあるけど、それは置いといて(笑)、クリップはその第二世代。親は人間に作られたけども、それが産んだ子供の世代ですね。クリップの親父さんは兵器部隊の軍曹だったんです。強くて人望もあって大工の棟梁みたいなタイプ。で、戦争後、街で暴れてた荒くれども



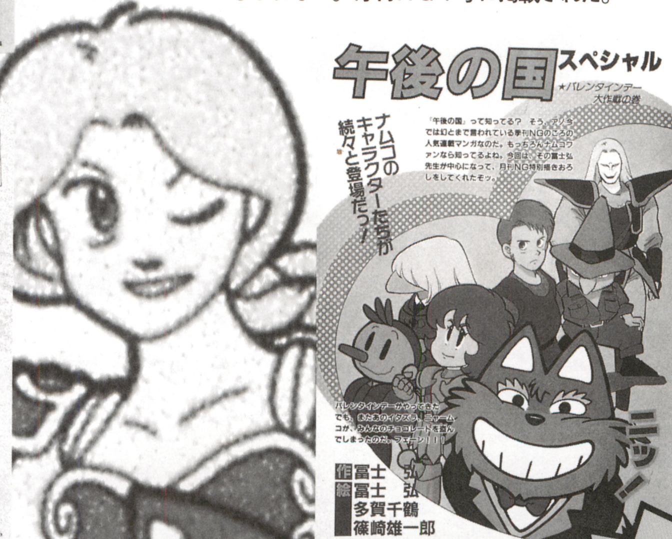
↑季刊NG14号。雨の中途方にくれるベルとクリップが暗示的なエンディング。



午後の国スペシャル

季刊ＮＧの終巻とともに「午後の国」の連載も終わってしまったが、再開を望む声は止まなかった。そんなファンの声に応えて、月刊ＮＧ編集部がバレンタインプレゼントとして企画したのが「午後の国スペシャル」。内容はワルキューレを始めとするナムコキャラが総出演する豪華絢爛なカラー版ショートストーリー。何と平景清まで登場してしまう。冨士弘氏の他にもナムコの原画家が総動員されたスペシャルセッションなのだ。ただストーリーは「午後の国」とは直接関係ない。この頃は、むしろゲームの原画家としてファンの絶大な指示を得ていた冨士弘氏なので、「冨士弘スペシャル」の方がふさわしかったかもしれない。月刊ＮＧ４号に掲載された。





Special Interview

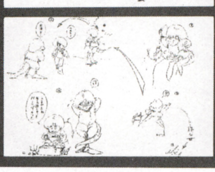
をまとめて郊外に引っ越す。だからクリップは棟梁の息子っていうか、二代目の若旦那なワケです。おっとりしてるおぼっちゃん。ベルの父親のゴングさんも、巨大企業の科学技術者だったけど、自分の仕事に疑問を持って、街を飛び出しちゃった。結局『午後の国』の村にいる人達は、みんな街に嫌気が差した人達なんだよね」



最終的には楽しい話にしたいけど、ただの脳天気じゃ空しいよね。

「NGでは完結しなかったけど、最後のクライマックスはちゃんと考えてありますよ。結局、あの村は崩壊しちゃう。あそこは田舎に見えるけど、実は過去の大都市の一部なのね。わりと都市に近い。だから地下を掘ると地下鉄とか地下街の遺跡が出てくる。で、あの村の地下には、とてつもない物が埋まってるワケです。いや、あんまりハッキリ考えてないんだけど、何かとてつもないんですよ（笑）。で、それによって村は崩壊し、みんなチリジリになって、でも、最後の最後はまたどこかで集まって新しい村を作る、これがエンディング。私は、物語の最後は楽しくありたいと思うけれど、ただ脳天気なだけの話は描けない。戦後の世界を描いて、ただハッピーなんてあり得ないし、それは空しいですよ。核の影響とかも当然あるはずでしょ。だから、汚染物質の影響で3日間踊り続けた（笑）とか、まあその程度のモノなんですけど」



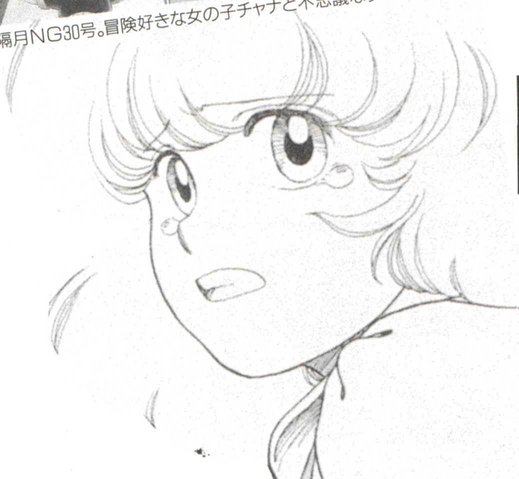


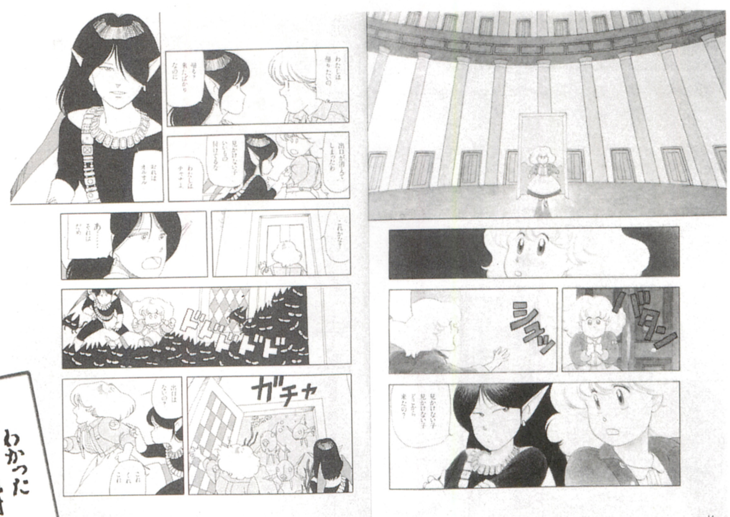


↑隔月NG30号。冒険好きな女の子チャナと不思議な少年オルオルの物語。

冨士弘の世界 Ⅱ
迷廊館のチャナ

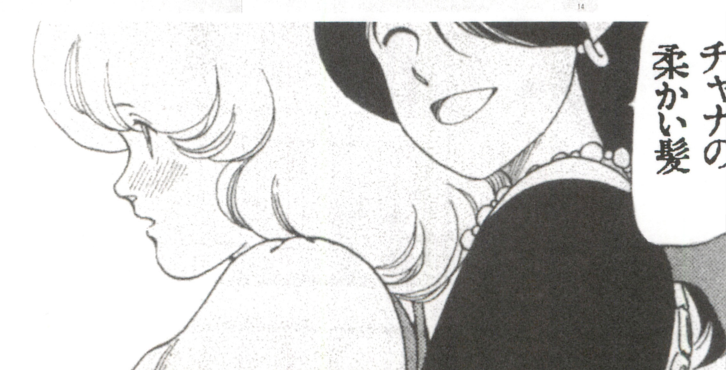
約３年間の沈黙を破って、ついにNGに冨士弘の漫画が帰ってきた。新連載は不思議な建物を巡る、ファンタジックストーリー。











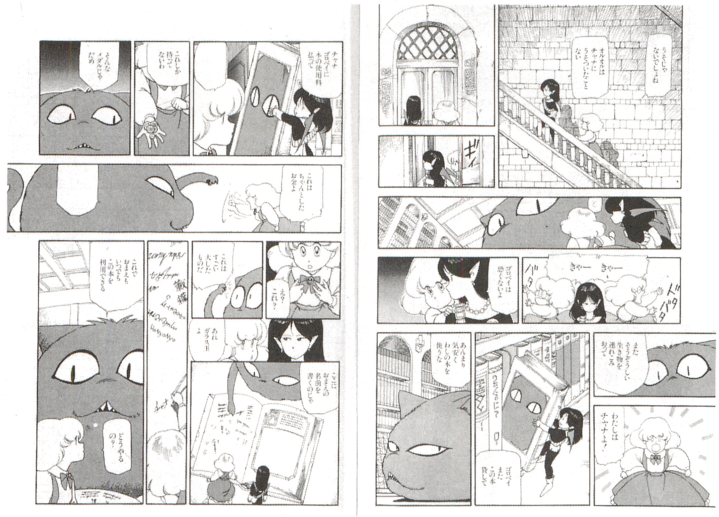
今度は気楽な話がいいな、と思って始めたのがチャナだけど…。

「季刊NGが終わって、3年かな？　また、隔月NGで連載ってことになって、今度は絶対気楽な話にしようと思ったんですよ。だからファンタジーとかメルヘンにしちゃえば、無責任でいいじゃないですか（笑）。誰も戦争とか、不治の病とかで苦しまない、脳天気な世界。さっきのハナシと矛盾しますけど（笑）。でも、なかなかそうはいかない。なんか、クセですね。人がいたら、その人が立つ地面があるべきだ。そして地面の延長をたどっていくと、いろんなモノが見えてきて、なぜなんだ、と突き詰めていくと、絶対脳天気が前提にならない。結果的にまた、世界観考え出して、深みにはまるというか、大変になってきちゃった」

迷廊館のチャナは、自分の中でもものすごく思い入れありますね。

「迷廊館の室内空間だけの世界という設定は前から考えてたんです。どこまで行っても廊下と部屋と階段という。街はもちろん、ジャングルや湖まである巨大な室内空間。とにかく全てが屋内に存在する世界。まあ今思えば、ずいぶんアホなこと考えつきましたけど（笑）。でも『迷廊館のチャナ』は、自分の中でもものすごく思い入れありますね。

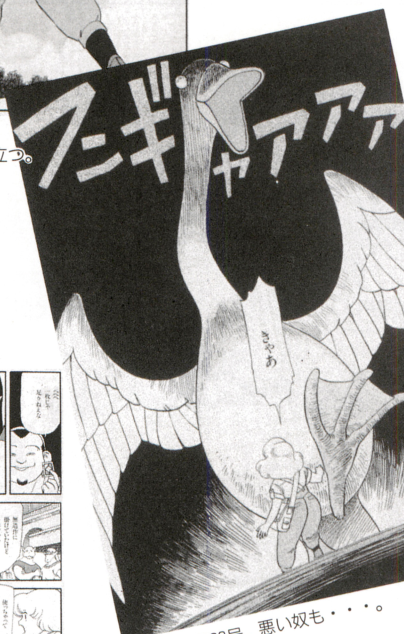
あのね、ずっとずっと先で起こる筈だった展開なんですけど、貴族と貴族の勢力争いみたいなのがあって、戦争が起こるんですよ。全部屋内の戦争。で、戦いが踊りなの。それぞれの貴族がめいっぱい兵士を飾りたてて劇場みたいなとこで。観客が大勢見てて、要するに派手さを競うわけです。殺し合いじゃなくて、いかに人目を引くかで勝敗が決まる。一般人にとってはお祭みたいな感じ。こんな戦争を描いてみたかった。考え出すときりがないよね。私にとって、ファンタジーとかSFっていうのは、いかに相手を驚かすか、見たことのないモノを見せてやるっていう『さあ、これでどうだ!!』なんです」



↑隔月NG34号。本の主ゴロベエ。チャナの書くカタカナに注目。



↑隔月NG36号。チャナ再び旅立つ。

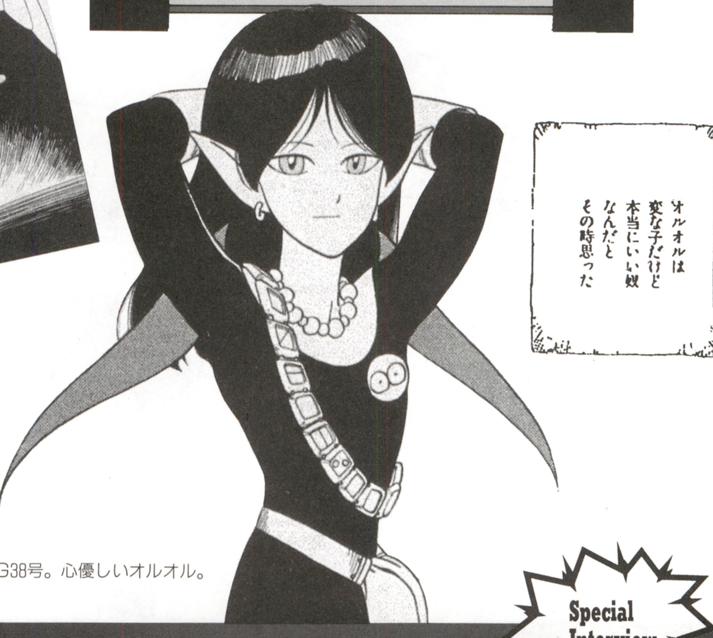


↑隔月NG39号。悪い奴も・・・。

冨士弘の世界Ⅱ 迷廊館のチャナ



↑隔月NG40号。照れ屋のオルオル。



↗隔月NG38号。心優しいオルオル。

Special Interview

『なんでコイツカタカナ書けるんだ』って自分で驚いた。

「チャナはこの作品の依頼が来てから考えたキャラだけど、最終的にはこの世界の救世主なんです。日本人の血が4分の1入ったクォーター。途中でカタカナ書くでしょ、『チャナ』って。アレでわかるよね。なんて、実はあれ年少読者はアルファベットわかんないかなあ、と思って単に分かりやすくカタカナにしただけなんですよ。描いた後で読み直して、『なんでコイツはカタカナ書けるんだ!!』って自分で驚いた。そういうワケで(笑)、チャナには日本人の血が流れています」

オルオルはただもんじゃないんです。この世界ではひた隠しにしてるけど。

「チャナとオルオルは本当は違う言語でしゃべってるのに、話が通じるでしょ。あれは、迷廊館やチャナだからじゃないんです。オルオルだから。オルオルはただもんじゃないんですよ(笑)。いろんな超能力みたいなの持ってるんだけど、あの世界ではひた隠しにしている。オルオルの種族全体がそういう特殊能力を持ってるんですよ。秘密だけど(笑)。これは、最後のどんでん返し的に考えてた設定なんだけど、オルオルの種族は最下層に身をやつしながら、実はいろんな世界に入り込んでいる、要するに、忍者なんです。スパイというか。で、代々一族ごとに、いろんな王侯貴族に抱えられているわけです。この世界の影の実力者かもしれない。ただ、オルオルはまだ子供だから、その辺の意識があんまりなくて、結構フラフラしてんですけど、異世界





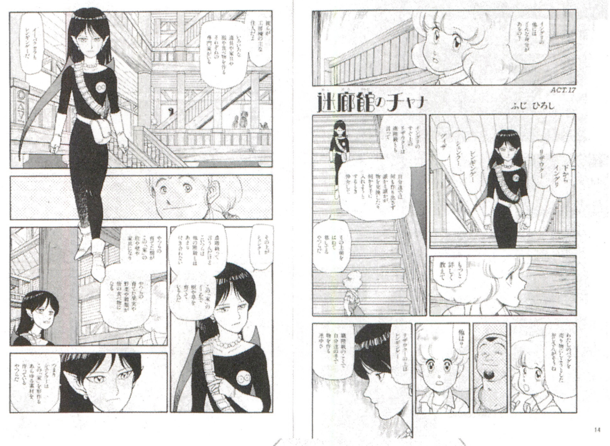


→隔月NG52号。最終回。突然だったので物語は未完。作者の冨士弘氏が登場し今後の壮大な展望を語る。

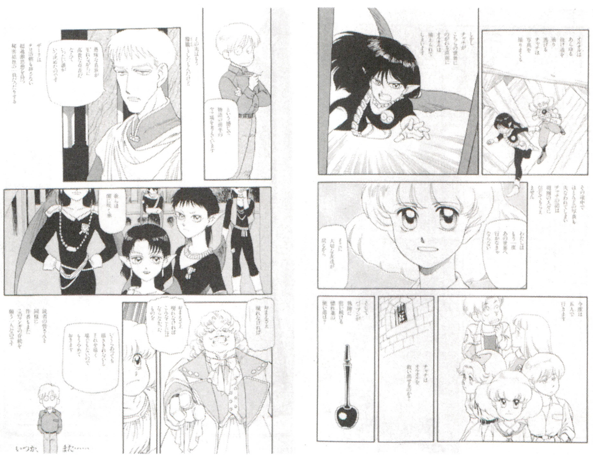


↑隔月NG41号。謎のコソドロ、パップンにチャナはカメラを盗まれる。





↑隔月NG46号。迷廊館のシリアスな現実が徐々に明らかになってくる。





の女の子なんかとね(笑)。NGに描いたけど、オルオルは一応



実在の人物がモデルです。友人、とだけ言っておきましょう」

架空であればあるほど、生活に根ざした部分を描きたい。

「遠大な話だから、毎回4ページのNGじゃ、絶対に完結しねーなこりゃとか内心思ってましたけど(笑)。好きなテーマだと余計細部に入り込んじゃうから、ますます物語が展開しない。変わった世界が舞台なので、世界の説明がどうしても多くなっちゃうんです。私は日常的な話が好きなんですよ。世界観は凄く突飛だけど、架空であればあるほど生活に根ざした部分を描きたい。結局物語っていうのは疑似体験だから、やっぱり身の回りのことがちゃんと書き込んでないと体験できないと思うんですよ。もちろん、話としての大きな流れはちゃんとありますよ、魔王をやっつけるとか(笑)、でもそこまでなかなかいかないんだ、これが!(笑)」

NGってナムコの青春時代だったのかもしれないね。

「NGを創刊した頃って、ナムコ自体もまだなんか若かったって感じするよね。ファミコンがちょうど黎明期から成長期。ナムコゲームの青春時代みたいな時期だよね。NGもやっぱり青春の証っていうか、若気の至り(笑)。だからもしかしたら、初期のNGの読者って、自分達の青春時代とナムコゲームの青春時代がうまく重なった世代なんじゃないかな。それって、すごくいい体験、得難い体験だったと思うよ。やっぱりNGは最初の発表の場だし、特別な思い出だね。懐かしいな。」

開発部参加ページ

NGが単なるRP誌を超え、多くのファンに支持された要因として、開発者参加ページが挙げられる。まさに手作り感覚だったのだ。

開発者参加ページの変遷

INTERFACE

季刊3号より開始。9号で何の前振れもなく終了。この中のQ＆Aが「お兄さんと一緒」としてコーナー化。

▼

お兄さんと一緒

季刊4号より9号まで続く。ナムコゲームに関する様々な質問ハガキに開発担当者が直接答える名物コーナー。

▼

HARDWARE SUPPORT

季刊10〜14号。月刊2〜14号。INTERFACE消滅後、「お兄さん〜」のみがここに名を変えて生き延びる。

▼ **OS教養講座**

隔月29〜36号。ハードの基礎講座。

▼ **ゲームインプレッション**

隔月33〜52号。読者の意見に開発が答える。



↑季刊NG6号。別に募集したのでなく投稿ネタに勝手に賞を与えたのである。

君と開発スタッフの インターフェイス INTERFACE

季刊3号より唐突に始まったコーナー。全て開発部内部で企画執筆しているのがウリだったが、しょうもない記事多し。役に立たない情報満載。



↑季刊NG4号。開発スタッフが趣味で作ったプラモデルを堂々と掲載。

お兄さんといっしょ



←季刊NG7号。END ÉveZöò氏にドルアーガの質問。



←季刊NG4号。この頃はゲーム内容の質問が主流を占めていた。



NG People 北野卓郎

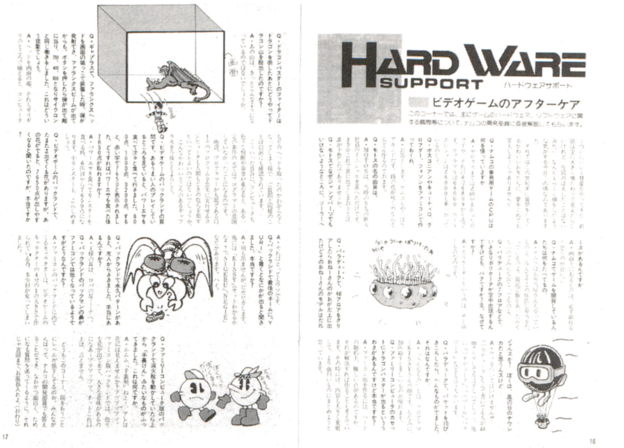
季刊5号のINTERFACEに忽然と現われた活字おやじ。ゲームフリークを始めとするファンジンに紹介に一役かった。架空のようだがナムコに現存する人物。



↑季刊NG7号。謎の男、北野である。



↑季刊NG3号。第1回目。「快文書で、1000万点」？？？う〜む。



↑季刊NG12号。イラストでも解説。

HARD WARE SUPPORT ハードウェアサポート

INTERFACEなき後、ファンの人気が高まった質問コーナーだけは存続。しかし「お兄さんと一緒」というフレンドリーでフザケたタイトルは残念ながら踏襲されず、開発らしいタイトルになった。読者の質問に直接開発者が答えるというスタイルは続き、月刊化後も人気を博す。後半はゲーム雑誌の発達で、攻略や設定、裏技等より技術的な質問が増加していく。



↑季刊10月号。当時、開発に在籍したEndÉveZôô氏がはりきって回答。

NG People



西島孝徳

NG史上おそらく最も著名な常連投稿者。その量と質は素人の域を完全に凌駕。投稿初回の季刊2号で、上図のゼビウス弁当が掲載。以降の編集部を唸らせる力作を連発。その集大成が「新明解ナム語辞典（ソフトバンク刊）」として結実。



↑月刊NG７号。ハード関連が、主流になり、講座も開設。

【ゲームインプレッションコーナー】

これまでの質問回答形式とは全く異なる新しい試み。一言でいえば読者がつける通信簿。最新ゲームを１つテーマにし、グラフィック、操作性等の５段階評価を含めた意見を読者から募集。その集計結果を開発担当者にぶつけ、コメントや反省、反論を述べてもらうという画期的な企画だった。



↑隔月NG46号。「ソルバルウ」がテーマ。

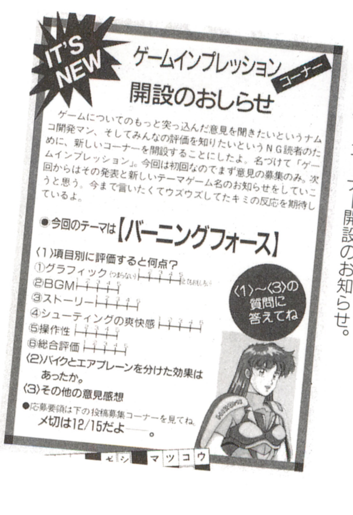
ナムコの技術（ハイテク）がギッシリ詰まった 教養講座

オーエス

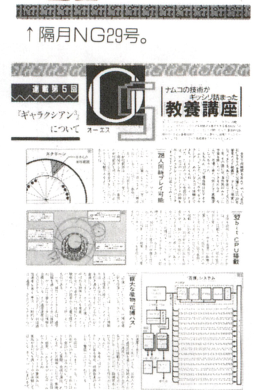
HARDWARE〜の流れを汲む開発参加ページ。読者の質問に開発者自ら答えるスタイルはそのままだが、内容はガチガチにハード。回答も遠慮会釈もなく専門用語が飛び交う。基板マニアや音源マニア向けページといえよう。マッピーのパワードアがどうした、とかいう時代はとは隔世の観がある。



↑隔月NG29号。



←隔月32号。コーナー開設のお知らせ。



↑隔月NG34号。

Mr.ドットマンの
キャラクター講座

INTERFACEの中のコーナー。当時は一部の業界用語だった「ドット絵」を、一躍メジャーにした企画。ナムコグラフィックのほとんどを手がけていたドット絵の神様Mr.ドットマンが、懇切丁寧にノウハウを教えてくれた、夢のような企画である。



→季刊NG4号。ツクリでなく本物の製品のドット絵キャラが教材というファン狂喜の講座。読者の投稿作品もレベルが高かった。



→季刊NG3号。連載第1回目ではドット絵の解説が中心。ビデオゲームの仕組みなどは一般にあまり知られていなかった。



↑季刊NG5号。好評の為か、いきなりカラー化。

NG People



Mr.ドットマン

ドット絵の申し子。卒業制作がドット絵だったという筋金入りである。ドットマンにかかれば、8×8のドット絵に起こせないものはないという。ハードボイルドなお菓子好き。



→季刊NG7号。1回休載を挟んで突然最終回。なんと、ナムコのオリジナルフォントを公開!

よいこのたのしい
図画工作教室

突然のドット絵講座終了は読者を落胆させたが、間を置かずに図画工作が始まりファンは歓喜。今度は三次元の立体がテーマ。内容はかなりマニアックで高度になった。この頃、ドルアーガのポスター用ジオラマを製作したり社内で立体模型が大流行だった。





↑←季刊NG9号。フィギュア製作のすべてを解説。



→季刊NG10号。最終回。実はこのページもMr.ドットマンが仕切っていたのである。



→季刊NG8号。連載第1回。立体の初歩としてペーパークラフトがテーマ。模型の投稿も多かった。

バラエティページ

NGの「らしさ」を醸し出していたのは、なんだか意味のないものに注ぎ込む異常なパワーだった。機能を優先しないPR誌が存在できたのは、やはりナムコの持つ「らしさ」からだろう。



↑月刊NG７号。比較的正統派路線になった月刊NGで、呆れるほどのおバカぶりを発揮したコーナー。恐れ知らずにも第１回目では中村雅哉社長の作品を掲載し、好き勝手に添削。



←月刊NG９号。さすがに社長には断られた様子。この頃から一般投稿が増加し人気コーナーとなっていくが、まだ、真面目に書道している作品が多い。あけぼのワーグナー君の狂気が光る。



←月刊NG21号。最終回。田井凡人が出展している。



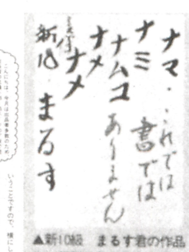


↑月刊NG８号。連載２回目にしてますます図に乗って、再び、中村社長の書を掲載。もちろんわざわざ書いたもの。まだ、投稿は少なかったがキョーレツな作品ぞろい。これを参考にしたためか、以降の投稿が異常な作品ばかりとなる。



↑月刊NG17号。ついに師範代誕生。





↑月刊NG10号。初の破門者。ナムコを冒瀆したと怒りをかう。
←月刊NG12号。執念で復活。禁句を書いて新たな破門者が…。



読者投稿ページ「元気新聞」の1コーナー。身近な雑誌や看板から拾ったトホホなネタ（オタンコと命名）を送ってくれという、よくあるアレである。担当S子。



←月刊NG15号。オタンコな投稿を募集するコーナーだが、よく読むと担当S子がいちばんオタンコである。



→月刊NG９号。初めは特にゲームとは関連づけていなかったが、だんだんゲームネタが増えてきた。それにしてもS子の前フリが飛ばしてる。



←月刊NG24号。これまでは文字タイトルだったが、読者が本物のナスを送ってきたのでこの号より使用。

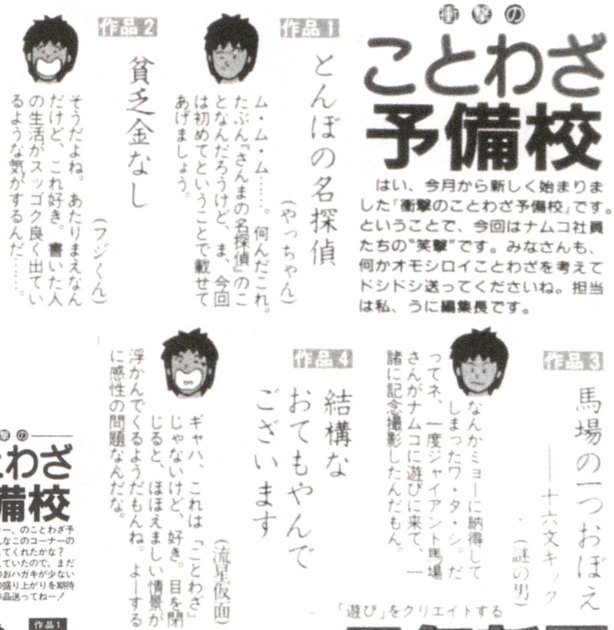
ことわざ予備校

編集長じきじきのご担当。やはり「元気〜」の１コーナー。ことわざをパロディにして、それを採点。偏差値によって景品が変わるのだ。



←月刊NG11号。シモネタがうに編集長の逆鱗に触れ、初の落第者となる。





↑月刊NG７号。第１回目。まだ投稿がないので全部ナムコ社員のもの。なんと、冨士弘氏もいる。

NGお姉さんを探せ!

唐突に始まり唐突に終わった、超短命コーナー。NGの看板娘を生写真付きで大募集。しかし、全然集まらず、２回ともナムコ社員のギャル（非ギャルも含む）で間に合わせている。あえなく終了。



←月刊NG７号。実際の編集長であった「オヤジ」がくどいほど主旨を説明しているが、どうも徹底しなかったようだ。



↑月刊NG８号。前回に続きナムコの人気ギャルを投入しているが、奇妙な「ギャル」が混入。

超能力講座

ＮＧ７号から11号まで、５回に渡って連載された異色のコーナー。バラエティに分類してしまったが、実は非常に真面目なものだった。オカルトや霊体験ではなく、人間の隠された潜在能力として超能力を考察する、そんなアカデミックな試みである。特に、紙面の一部を印刷直前に隠し、正しいものを読者に当てさせるという実験は、読者の間に大きな反響を巻き起こした。



↑月刊ＮＧ７号。初回は超能力の基礎的な解説。左上の空白に何が見えるか。スタッフの送った念を受け取るのだ。



↑月刊NG８号。実験のニアピン賞が２人。しかし、タイトルからもわかるように、いきなりインチキする奴が出現。スタッフにあっさり見破られカンカンに怒られた。



↑月刊NG９号。連載第３回にしてドンピシャの正解者。自ら超能力アリと名乗る。



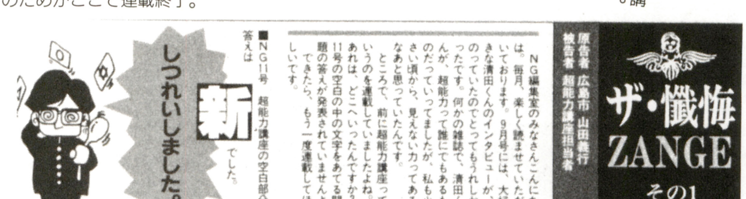


←月刊NG23号。ついにエスパー清田がNGに登場。既に超能力講座は終了していたが、この後清田氏の監修でマインドシーカー登場。



↑月刊NG10号。大人気の中、快調に連載は続いたが、好事魔多し。なんと、正解がばっちり印刷。

←月刊NG11号。前回の失態を平謝りに謝る。そのためかここで連載終了。



↑月刊NG24号。大ポカと連載終了の混乱で最終回の回答が未発表だった。読者に指摘され懺悔。

WHAT'S NAMCO? 初出誌一覧

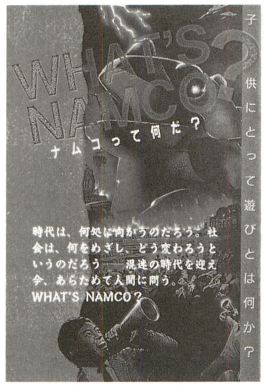
月刊NO:タイトル
13：ナムコって何だ
14：ゲームはニューメディアになりえるか
15：新春座談会（同上テーマ）
16：自分体験ー見えますか
17：宣戦布告ー本当に走ってますか？
18：遊びークリエイトしてますか？
19：僕たちは、いつだって前科者でありたい。

月刊NO:タイトル
21：ファミコン界は、今!?
22：青春ー自由な道を燃えつきろ!!
23：自分への挑戦！ それが競技者の真髄だ!!
24：企業ナムコの真髄にせまる!!
25：俺達のIN MY LIFE!
26：時代を騒がせたキャラクターたち

namco'sページ

NGの表紙にはNAMCO COMMUNITY MAGAZINEとある。ナムコのさまざまな顔をファンに伝えたのだ。





↑月刊NG13号。要長文読解力。

WHAT'S NAMCO?

月刊ＮＧ13号〜26号まで続いたこの企画は、ＮＧの歴史の中でも極めて異質な色あいを持つ。議論、挑発、アジテーション、自己否定。極端に言えば、そこにはこれまでＮＧが培ってきた楽しさは見い出せない。回を追うごとに、テーマはどんどん重くなり、とりわけ16号から始まる展開は、読者を巻き込んでの、ヤジと怒号渦巻く大論争−ＮＧはナムコのＰＲ誌でしかないのか−へと傾斜していく。最後はまるで「朝まで生テレビ」を見ているようである。この有り様を、大多数の読者はいったいどのように受け止めていたのか。恐らくひと握りの読者とスタッフ以外は何が何だかさっぱりわからなかったと思うが。青春の暴走だったのか。



↑月刊NG16号。夢を持とう、がテーマ？13号と論旨が逆のようだ。



↑↘月刊NG17号。問題の回。表紙にも「ナムコが嫌い」と。



↑月刊NG19号。読者投稿大特集。皆、ものすごくマジだ。



↑月刊NG18号。編集長激高の様子。

最後はこの企画を全面的に進めてきた編集長がブチ切れてしまったようで、とてもＮＧとは思えないものすごい捨て台詞（上）を残し、一部読者に感銘を与えた。これ以降、尋常な企画になっていくが、ナムコの度量の広さを示した出来事だった。





LOCATION NETWORK ロケーションネットワーク

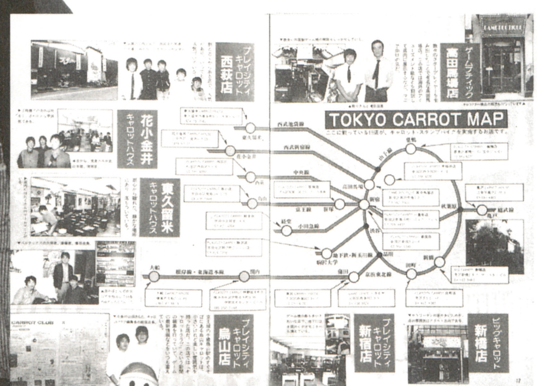
LOCATION NETWORK

季刊時代は「ロケーション紹介」。各地のお店を順番に紹介していく長寿コーナー。



↑季刊NG 3号。エネルギッシュタウン大阪特集。





↑季刊NG 8号。東京と近郊のロケーションを紹介。マニアの殿堂、巣鴨キャロット。

↖東京・近郊のキャロットマップ。ちなみにナムコでは昔からゲームセンターのことはロケーションという。今はもうないお店も。



↑月刊NG21号。再びマニアの殿堂巣鴨キャロット登場。キャパ、ハイスコアともに都内屈指のゲームセンターである。NGの取材ということでファンも駆けつけ、すごい熱気。また、名物店長だった長内前店長から、お店を引き継いだ相川店長の熱いメッセージも掲載。



↑月刊NG16号。この頃はNG読者がレポーターになって近所のロケを紹介。



↑隔月NG50号。全国のロケ店長へのインタビュー特集という珍しい企画。



↑隔月NG28号。S子の大阪取材。観光マップ付きロケ案内。

ラジオWAアメリカン

ナムコが提供するラジオ番組が「ラジオはアメリカン」略してラジアメである。放送開始からなんと14年も続いている超長寿番組。NGではラジアメコーナーをレギュラー化し、両方のファンも多い。初代パーソナリティの大橋照子さんから、斉藤洋美さん、そして現在は大原のりえさん。



↑季刊NG1号。照子さんのアップ。



↑季刊NG2号。全面、大橋照子さんからナムコファンへのメッセージ。



↑季刊NG8号。熱気溢れるイベントの様子。



↑季刊NG13号。洋美さんも人気爆発。



↑季刊NG9号。照子さん最後のイベント。



↑月刊NG11号。月刊後、久々の特集。制作舞台裏を詳しく紹介。構成はずっと鶴間さん。



←季刊NG14号。なぜか初めて顔をさらしている、NGうに編集長がスタジオ訪問。

想い出の名場面・珍場面

NGの「らしさ」は、その名のとおり普通ならNGになる場面まで飲み込んでしまうことかもしれない。そんな心に残るシーンを紹介。

それでも目立ちたいの!!

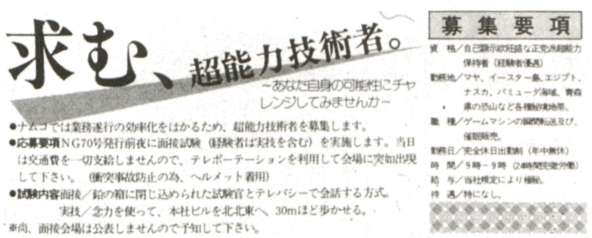
NGに一貫して感じることは「何でこの人たちはこんなに出たがりなんだ」である。しかも、必然性がないのにワザとヘンな格好をする。ヒッピー、プロレスラー、妙なかぶりもの。コスプレと言うにはあまりに濃すぎるその姿は「ナムコの人はみんな出たがり」と解釈するのが妥当だろう。



↑季刊NG３号。社員レスラーも登場。



→季刊NG６号。左右全く別の企画。だが、同じぐらいヘンなカッコの人達が競い合っている強烈なページ。プーカァのテントのトホホさに脱帽。



求む、超能力技術者。

〜あなた自身の可能性にチャレンジしてみませんか〜

●ナムコでは業務遂行の効率化をはかるため、超能力技術者を募集します。
●応募要項NG70号発行前夜に面接試験（経験者は実技を含む）を実施します。当日は交通費を一切支給しませんので、テレポーテーションを利用して会場に突如出現して下さい。（衝突事故防止の為、ヘルメット着用）
●試験内容面接／鉛の箱に閉じ込められた試験官とテレパシーで会話する方式。
実技／念力を使って、本社ビルを北北東へ、30mほど歩かせる。
※尚、面接会場は公表しませんので予知して下さい。

募集要項

資格／自己顕示欲旺盛な正常派超能力保持者（経験者優遇）
勤務地／マヤ、イースター島、エジプト、ナスカ、バミューダ海域、青森県の恐山など各種磁場地帯。
職種／ゲームマシンの瞬間転送及び、催眠販売。
勤務日／完全休日出勤制（年中無休）
時間／９時〜９時（24時間完全労働）
給与／当社規定により相談。
待遇／特になし。

↑季刊NG７号。何の注釈もないので本気にした読者多数。

社長も登場!!…



↑季刊NG２号。NGには中村雅哉社長もたびたび登場。初の密着取材！





↑月刊NG17号。よく見ると色々な人が写ってます。→月刊NG12号。

ナムコっていったい…

外に対して自由自在に振る舞えるのもナムコの「らしさ」かもしれない。ありきたりでない求人広告、主催者なのに本気になるゲーム大会。真面目と不真面目の境を自由に遊ぶナムコの「らしさ」をNGは伝えてきた。



80年代から…

ビデオゲームが流行し、ゼビウスが誕生し、そしてNGが創刊された80年代。ナムコの自由で、破天荒なパワーは次々と新しい作品を産み出し、ファンの熱い支持を得てきた。もっと斬新に、もっと創造的に。NGはナムコのそんな想いの凝縮だった。

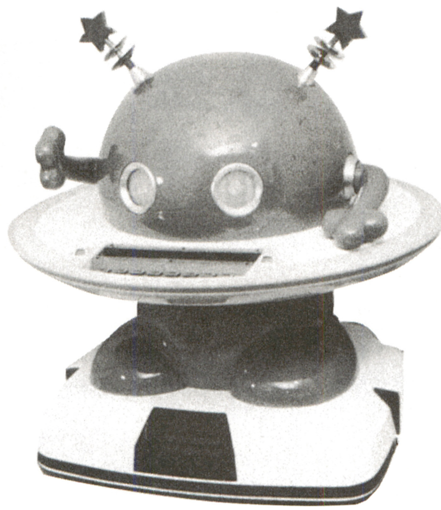


↑月刊NG７号。'80年代前半のナムコ作品。強烈なオリジナリティが炸裂している。



←季刊NG２号。'80年代初頭はまだこんな時代だった。





↑月刊NG15号。NGの投稿から誕生。



↑季刊NG９号。つくば博の星丸ランド。ワンダーエッグの原点かも。

90年代へ…

若さが迸る80年代の青春期を経て、大人のたたずまいを持つ90年代へ。少年の柔らかな感性と、大人の厳しさを兼ね備えたトータルアミューズメント企業へと、ナムコは進化していく。そして、その青春時代の終焉とともに、NGもまた、自らの役割を終えたのである。1993年３月31日終巻。



↑隔月NG45号。ナムコ・ワンダーエッグ誕生。



↑隔月NG36号。ギャラクシアン³開発裏話。聞くも涙の苦労談。



↑隔月NG35号。花博に出展。

※数ページに渡りＮＧ誌面を再現させて頂きました。当時取材にご協力して下さった皆さん、投稿して下さった皆さん、大変ありがとうございました。(株)ナムコ

History of NG

丹念にデータを積み重ねると歴史が見える。各号の詳細を網羅した年表を掲載。

NG全年表

NO	発行日	表紙イラスト	編集スタッフ	デザイン	特集	開発部参加	バラエティ	ロケーション	投稿	その他
1 季刊	'83・2・15	ゼビウス／鏡泰裕	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	ゼビウス／MILAIYA体験／流行のトップを走れポールポジション			東京・蒲田	NG TALK（担当コイモ）	
2	6・25	マッピー／多賀千鶴	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	マッピー／コピーゲーム機特集／独創的社長中村雅哉／ゼビウス名場面集			千葉／那覇／北海道	NG TALK（担当コイモ）	
3	10・25	ナムコキャラ／鏡泰裕	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	エレメカ大特集Mr.プロレス／郷愁座談会／フォゾン・ポールポジションⅡ	INTERFACE／Mr.ドットマンのキャラクター講座		大阪	NG TALK（担当コイモ）	
4	'84・1・25	リブルラブル／多賀千鶴	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	リブルラブル／読者が占う'84展望／初春からめでたいナムコット／NG受験講座	INTERFACE／Mr.ドットマンのキャラクター講座／お兄さんと一緒		長野	NG TALK（担当コイモ）	
5	4・25	ギャプラス／鏡泰裕	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	ギャプラス／リブルとラブルでピクニック特集／'84 NAOアミューズメントエキスポ	INTERFACE／Mr.ドットマンのキャラクター講座／お兄さんと一緒		広島	NG TALK（担当コイモ）	
6	7・25	ドルアーガの塔／篠崎雄一郎他	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	ザタワーオブドルアーガ・コスモスワット／キャンプ特集／ビデオゲームミュージック	INTERFACE／Mr.ドットマンのキャラクター講座（休）／お兄さんと一緒		宮城	NG TALK（担当コイモ）	NGオリジナルポストカード
7	10・25	パックランド／金川啓二	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	パックランド・グロブダー／ナムコマンへの道／中村雅哉社長近況報告	INTERFACE／Mr.ドットマンのキャラクター講座／お兄さんと一緒		静岡	NG TALK（担当コイモ）	特別付録　NGオリジナルカセットレーベル　午後の国　パックランド
8	'85・1・25	ナムコキャラ集合／金川啓二	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	ドラゴンバスター／ジョイテニス／ピクパク特集／ナムコットでなごむ僕らの生活	INTERFACE／図画工作教室／お兄さんと一緒		東京	NG TALK（担当コイモ）	特別付録　パラレル双六　ナムコット占星術
9	4・25	一打逆転／篠崎雄一郎	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	ディグダグⅡ・メトロクロス／一打逆転／ナムコット特集／科学万博つくば'85	INTERFACE／図画工作教室／お兄さんと一緒		千葉	NG TALK（担当コイモ）	特別付録　NG時間割表　午後の国
10	7・25	'65〜'75の思い出／鏡泰裕	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	(株)ナムコクリエイティブセンターNG編集室	ナムコグラフィティ'65〜'75／FCワープマン・ドルアーガの塔／バラデューク	HARDWARE SUPPORT／図画工作教室		北海道	NG TALK（担当マッコウ）	図画工作教室特別ふろく　HYPER TANK KIT
11	10・25	龍馬くん／穴田悟	(株)ナムコデザイン課NG編集室	(株)ナムコデザイン課NG編集室	ナムコグラフィティ(2)'76〜'80／FCパックランド・スターラスター	HARDWARE SUPPORT		四国	NG TALK（担当マッコウ）	特別付録　NGオリジナル　STAMP　ギル　プーカァ
12	'86・1・25	パックマン／遠山茂樹	(株)ナムコデザイン課NG編集室	(株)ナムコデザイン課NG編集室	ナムコグラフィティ(3)'81〜'85／スカイキッド・ガントレット／FCディグダグⅡ	HARDWARE SUPPORT		九州／沖縄	NG TALK（担当マッコウ）	特別付録　POP UP CARD KIT KI&CELIA
13	4・25	トイポップ／冨士弘	(株)ナムコデザイン課NG編集室	(株)ナムコデザイン課NG編集室	豊田有恒インタビュー／ホッピングマッピー・トイポップ／FCタッグチームプロレス	HARDWARE SUPPORT		東京／北海道	NG TALK（担当マッコウ）	特別付録　キャラクターサイコロ
14	7・25	イシターの復活／篠崎雄一郎	(株)ナムコデザイン課NG編集室	(株)ナムコデザイン課NG編集室	FCワルキューレの冒険・バベルの塔・スカイキッド／サンダーセプター	HARDWARE SUPPORT		仙台／広島	NG TALK（担当マッコウ）	特別付録　キャラクター絵ハガキ　ワルキューレ　SKYKID　イシターの復活　豆本

月刊	発行	表紙	主な内容	読者の出身地
1	'86・11・1	マッピー/多賀千鶴	HOW TO MAKEゲームミュージック/源平討魔伝/マッピーランド	千葉
2	12・1	パックマン/横岡匠	クリスマススピリッツ大特集/FCプロ野球ファミリースタジアム・メトロクロス	神奈川/大阪
3	'87・1・1	パックマン/横岡匠	お正月だ みんなでナムコを食べちゃおう/FCドラゴンバスター設定資料集	愛知/香川
4	2・1	パックマン/横岡匠	午後の国スペシャル/ナムコット最新5アイテム制作裏話/ハンディボードゲーム	岡山/東京
5	3・1	パックマン/横岡匠	パックマン誕生物語/ワギャン誕生/ボードゲームのできるまで/ワンダーモモ	山形/北海道
6	4・1	パックマン/横岡匠	フォトストーリースーパーゼビウス/FCさんまの名探偵/妖怪道中記	東京
7	5・1	パックマン/横岡匠	ナムコ'80ポスターグラフィティ/ザ・ジョージルーカス/FCファミリージョッキー	神奈川
8	6・1	パックマン/横岡匠	これがニューゲームだ もんくおありかね!? ドラスピ・FCドラスレⅣ	熊本
9	7・1	パックマン/横岡匠	速報デジタル・デビル物語女神転生/ドラゴン伝説は存在するか? ハングリー精神	福岡/愛知 神奈川
10	8・1	パックマン/横岡匠	アーケードゲーム大攻略法ブレイザー・ドラゴンスピリット/FCファミリー麻雀・女神転生	広島/大阪
11	9・1	パックマン/横岡匠	女神転生大攻略法/ナムコに訊け2大疑問に応えます 中村社長NG編集室	北海道/岐阜 愛媛/福岡
12	10・1	パックマン/横岡匠	ナムコに訊け第2弾 We want You 遊 Q&A/パックマニア	山形/富山 大阪/鹿児島
13	11・1	パックマン/横岡匠	WHAT'S NAMCO? NG編集室からV・G・Fへの手紙/THE SECRET	岩手/東京 埼玉/広島 沖縄/長野
14	12・1	月刊NG 1〜13号表紙	ナムコ隊の面々はとっても懲りない奴ら/WHAT'S NAMCO? ゲームはニューメディアになりえるか?	東京/和歌山 大阪/千葉
15	'88・1・1	ナムコキャラ/横岡匠	WHAT'S NAMCO? 新春座談会 ゲームはニューメディアになりえるか?	広島/埼玉 京都/岩手 静岡/北海道
16	2・1	ナムコキャラ/横岡匠	WHAT'S NAMCO? 自分体験—見えますか—/独眼竜政宗/NGファンアンケート結果	埼玉/東京 福島/愛知 大阪
17	3・1	ギル&カイ/横岡匠	WHAT'S NAMCO? 宣戦布告 本当に走っていますか?/独眼竜政宗/ワールドスタジアム	長野/大阪 東京/北海道 静岡
18	4・1	カイ&ギル/横岡匠	WHAT'S NAMCO? 『遊び』クリエイトしてますか?/ベラボーマン・アサルト	静岡/新潟 岩手/岐阜 鹿児島/埼玉

株式会社ナムコNG編集部(24号まで)

- 蝦名規功(編集長) 1号〜
- 北原香里(副編集長) 1号〜
- 杉本郁子 1号〜
- 手嶋禎之 1号〜6号
- 金子恭子 7号〜
- 飛田泰宏 15号〜16号
- 塚田康和(Ph) 2号〜14号
- 勝亦一巳(AD) 2号〜6号
- 丸樹正治(AD) 7号〜14号
- FREED中村一也(AD) 15号〜
- FREED丸山栄作(D) 15号〜
- FREED広瀬哲也(Ph) 15号〜
- HARDWARE SUPPORT 2号〜14号
- 超能力講座 7号〜11号
- 書道塾 7号〜
- ことわざ予備校(担当ウニ) 7号〜11号
- オタンコナス(担当S子) 7号〜11号
- 雑貨屋 1号〜
- (担当オヤジ) 1号〜18号

NO	発行日	表紙イラスト	特集	開発部参加	ロケーション	その他
19	'88・6・1	カイ／篠崎雄一郎	WHAT'S NAMCO? 俺たちはいつだって前科者でありたい／ベラボーマン紛戦す		アメリカ／沖縄 千葉	
20	NO19に合併	―			東京	
21	7・1	ギル&カイ／篠崎、横岡	WHAT'S NAMCO? ファミコン界は、今?／カイの冒険 遠藤雅伸氏インタビュー		東京	
22	8・1	カイ&ギル／篠崎、横岡	WHAT'S NAMCO? ―青春― 自由な路を燃えつきろ!!／君のゲーマー度チェック		仙台	
23	9・1	カイ／篠崎、横岡	WHATS NAMCO? 自分への挑戦!それが競技者の真髄だ!!／VIDEO GAME JOURNY IN 鎌倉		浜松	
24	10・1	カイ／篠崎、横岡	WHAT'S NAMCO? 企業ナムコの真髄に迫る!!／秋の夜長を知的にすごせ!		東京	
25	11・1	カイ／篠崎、横岡	WHAT'S NAMCO? 俺達のIN MY LIFE／オーダイン開発者インタビュー		京都	
26	12・1	カイ／篠崎、横岡	WHAT'S NAMCO? 時代を騒がせたキャラクターたち／ワールドコート開発者座談会		熊本	
27	'89・2・1	キュージ君／横岡匠	ウイニングラン／スプラッターハウス 恐怖の開発秘話／未来忍者／ワギャンランド		東京	特別付録 飛び出すページポップアップ・コックピットウイニングランをめざせ!!
28	4・1	フェリオス／藤岡勝利	フェリオス・ロンパーズ・ブラストオフ・ウイニングラン／PCワンダーモモ		仙台／大阪 東京	特別付録 フェリオス アルテミス全身ポスター
29	6・1	ワルキューレ／藤岡勝利	ワルキューレの伝説 巻頭ストーリー／横浜物語 お散歩ガイド 横浜博覧会		横浜	
30	8・1	ダートフォックス／藤岡勝利	ダートフォックス／NG工作教室／サウンドチームのレコーディング突撃潜入!!		徳島	冨士弘「迷廊館のチャナ」連載開始
31	10・1	バーニングフォース／藤岡勝利	バーニングフォース・フォートラックス・ファイネストアワー／クロスワード		千葉	
32	12・1	ウィニングラン鈴鹿GP 藤岡勝利	ウイニングラン鈴鹿GP／声の出るクリスマス・カード		東京	
33	'90・2・1	マーベルランド／藤岡勝利	マーベルランド／REN♡AIしたい ナムコゲームに見る恋愛タイプ分析	バーニングフォース	神戸	
34	4・1	ギャラクシアン³／横岡匠	花博開幕速報 ギャラクシアン³・ドルアーガの塔	ウイニングラン鈴鹿GP	千葉	花博記念特別付録 ギルお面
35	6・1	ギル&カイ／藤岡勝利	NG花博レポート ドルアーガの塔前に集まれ!!／球界道中記	マーベルランド	長野	プロジェクトドラグーンカレンダー

編集スタッフ

株式会社ナムコNG編集部

蝦名規功(編集長)

北原香里(副編集長)

杉本郁子

森芳子

古軸泉(Ph)

金田美佳子

NO.25号より広報センターNG編集室

株式会社ナムコ広報センターNG編集室

(編集長)

佐藤貴子(編集長)

遠山貴子(編集長)

デザイン

星野憲由

(WRITER/EDITOR)高島千恵

望月晴代

水野佳昭(Ph)

VCP

開発部参加

(休)

OS教養講座

バラエティ

書道塾

オタンコナス(担当S子)

ことわざ予備校(担当ウニ)

投稿

(雑貨屋)

(担当 S子)

(担当 のそ)

	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36
	4・i	'93・2・i	12・i	10・i	8・i	6・i	4・i	'92・2・i	12・i	10・i	8・i	6・i	4・i	'91・2・i	12・i	10・i	'90・8・i
	ナックルヘッズ／横岡匠	シュータウェイII／横岡匠	ナムコキャラ／横岡匠	ゴジラ／横岡匠	バブルトラブル／横岡匠	コカ・コーラスズカ8アワーズ／藤岡勝利	フューチャーコロシアム／藤岡勝利	スティールガンナー2／藤岡勝利	ソルバルウ／横岡匠	スーパーワールドスタジアム／藤岡勝利	スターブレード／藤岡勝利	ゴーリーゴースト／藤岡勝利	ローリングサンダー2／藤岡勝利	スティールガンナー／藤岡勝利	マッピー／藤岡勝利	ドラゴンセイバー／藤岡勝利	コズモギャングス／藤岡勝利
						株式会社ナムコ広報センターＮＧ編集室											
	金田美佳子(編集長)			北原香里(編集長)		遠山貴子(編集長)											
	PIPE LINE					VCP											
	ナックルヘッズ・スーパーワールドテニス／バーチャルビーグル	シュータウェイII ナムコエレメカ シューティングの歴史	コズモギャング ザ パズル・エクスバニア／ボタン早押し選手権スウィートファクトリー	ファイナルラップ3・F／A(エフエー)／ゴジラ／カーニバルアーケード	バブルトラブル／スーパーワールドスタジアム'92／サイコロジーゲームコーナー	コカ・コーラ スズカエイトアワーズ／フューチャーコロシアム	ナムコワンダーエッグオープン／コズモギャング ザ ビデオ	スティールガンナー2	ソルバルウ／ギャラクシアン³プロジェクトドラグーン	スーパーワールドスタジアム／ワニワニパニックグランプリ	スターブレード／バーチャリティ1000SD／夏休みの工作	ゴーリーゴースト・コズモギャングズ・ワニワニパニック・ファイナルラップ2	ローリングサンダー2・ウイニングラン'91・ドライバーズアイ	スティールガンナー／ナムコランドでぽんぽこりん	'91ナムコを占う／B・G・V for Merry Christmas!	ドラゴンセイバー／ああ「青春のドルアーガ」発表／ちびっこワニワニパニック大会	ファイナルラップ2／ギャラクシアン³開発秘話／野草クッキングにチャレンジ
		コズモギャングザパズルFROM開発部				コズモギャングザビデオ開発日記	ロケ研修レポート			未来研レポート							
	ゲームインプレッションコーナー									(休)		(休)					
	コズモギャングザパズル		バブルトラブル	コカ・コーラスズカ8アワーズ	スティールガンナー2		ソルバルウ	スターブレード	ゴーリーゴースト		スティールガンナー		ドラゴンセイバー		ファイナルラップ2	座談会	球界道中記
					オタンコナス(担当S子)												
		ことわざ予備校(担当ウニ)		(休)							(休)						
	5.7.5.のコーナー(担当ウニ)			(休)													
	川崎／千葉	大阪	全国の店長さん10人に聞きました。	愛媛	埼玉／大阪	神奈川	千葉／仙台	愛知／岐阜	東京	和歌山	北海道	静岡 突撃訪問田宮模型本社	千葉／広島	東京／茨城	栃木／神奈川	熊本	石川／富山
	雑貨屋																
	(担当 のぞ)																
		特別ふろく ナムコ'93カレンダーイラスト田村映二	特別ふろく ピラリスのクリスマスゲーム					特別付録 NGカレンダー ナムコのワンダーランド	特別付録 Xmasレターチャナ&オルオル			特別付録 ゆかいなゴーストモビール			NGオリジナルクリスマスカセットレーベル チャナ今号の表紙イラスト		

田尻智



←いやあ、田尻社長、お若い！ ゲーマーが伝説となってしまう、そういう時代でした。だけど、あの頃からもう10年も経っているんですね。

NGと聞いてまず思い出すのは、中村社長のことですね。「社長の一日」ってコーナーがあって、そこにバッテラずし食ってるシーンがあったんですよ。ああ、社長でもバッテラずし食うんだなあ、なんか庶民的だなあ、なんて思って。今でもぼくらの間じゃ、「中村社長といえばバッテラずし」というイメージが離れないんです（笑）。

だから、ナムコという会社自体のことがわかるというか、身近に感じられるというかね、そういう雑誌でしたね。「開発者にきく」とか、一般雑誌じゃ絶対読めない記事でしたよ。

当時、「ゲームフリーク」がぼくの生活の中で大きな比重を占めていましたから、何度か紹介してもらったことも忘れられませんね。それでサークルのメンバーが何十人と増えましたし。でも、当時のゲームサークルって、みんなナムコ色が強かったですね。というか、ナムコ自体にいちばんパワーがあった時期なんじゃないかなあ。店でもナムコの台が半数近くを占めてましたしね。ぼくは19歳くらいだったのかな、登り坂の時期でした。求められているわりに攻略記事ってものがなくて、有名になった「ゼビ本」作ったのもあの頃ですよ。

NGともども、ぼくの青春そのものですね。昔のNGなんか見ると、ホント、泣けてきますもん。（談）

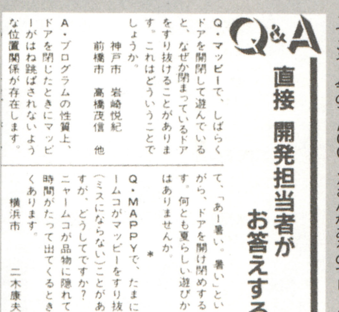


←現在では、ゲーム制作の会社として名高いゲームフリークですが、当時は一介のファンサークルだったのです。有名な「ゼビ本」は、ゲームフリークの別冊でした。

プロフィール

■株ゲームフリーク代表。ゲーム・ミニコミの主宰者からスタートし、ライターとして商業誌で活躍後、『クインティ』（ナムコ）で、ゲームクリエイターとしてデビューを果たす。

ぼくらもみんなNGだった。



Q&A

直接 開発担当者がお答えする

Q・マッピーで、しばらくドアを開閉して遊んでいると、なぜか閉まっているドアをすり抜けることがあります。これはどういうことでしょうか。

神戸市 岩崎悦紀
前橋市 高橋茂信 他

A・プログラムの性質上、ドアを閉じたときにマッピーがはね跳ばされないような位置関係が存在します。

て、「あー暑い。暑い」といいながら、ドアを開け閉めするのです。何とも夏らしい遊びかたではありませんか。

＊

Q・MAPPYで、たまにニャームコがマッピーをすり抜ける（ミスにならない）ことがありますが、どうしてですか？ 特にニャームコが品物に隠れていて、時間がたって出てくるときによくあります。

横浜市 二木康夫

←マニアならではの突っ込んだ質疑応答。この探求心あってこそ、今のTACO・Xさんがあるのでしょう。

え？ 当時のNGの投稿欄に名前が出ていた？ ……そうですね。確かにそれはぼくですね（笑）。今思えば恥ずかしいけど、もう、バリバリのナムコ・マニアでしたから。NGへの投稿も、当然のこととしてなんの疑問も感じてませんでした。

当時、ぼくは目蒲線の沿線に住んでたもんですから、ナムコ直営の未来屋っていうゲーセン——当時としては先鋭的な店だったんですが——そこに通ってたんです。もう、NGが出るやいなや持ち帰ってましたね。投稿は……そんなにしょっちゅうしていたわけじゃないです。なぜか掲載率が100％で（笑）。でも、載ること以上に、ノベルティ・グッズがもらえることの方がうれしかったですね。ナムコ関係のものは、なんでもかんでもとにかく集めてましたから。ポップやポスター、『ディグダグ』や『リブルラブル』の小冊子とか。だからNGも、ぼくにとっては情報誌であると同時にコレクターズ・アイテムでもあったんです。

でも、思えばあの頃は楽しいゲーム人生を送ってましたね。遊ぶ側にいる方がよかったかなあ（笑）。こっち側に回っちゃうと、なかなかどうも。だけど、今のマニアに比べると、昔のマニアは大人しいもんでしたね。受け身というか。今の人のパワーにはかないませんよ。（談）

プロフィール

■ファミコン通信で活躍中のライターとして、フォント・デザイナーとして、ゲーム界に名を馳せる強者。自主製作ゲームを発表するなど、パソコン通信の世界でも著名。本名二木康夫。

TACO・X

NG エヌジー

namco COMMUNITY MAGAZINE

1994
特別号

話題騒然！
次世代マシンの行方は!?

● リッジレーサー2

● プラボ体験

● 午後の国

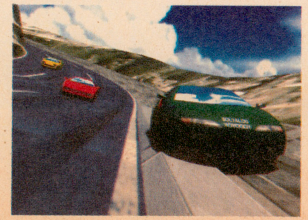
● 快感！ゲーム誌復刊!!



NG
namco COMMUNITY MAGAZINE

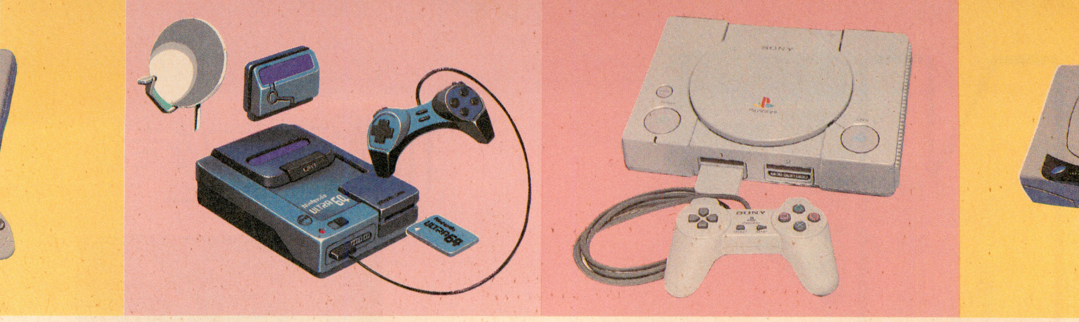
特別号
1994

CONTENTS



COVER

話題騒然のヒットゲーム
"リッジレーサー2"のCG.



プレイステーション、セガサターン、ウルトラ64

戦争が始まった!!

クリスマス商戦に向けて、セガ、ソニー、NECの新型ゲーム機が待機中。果してナムコはどうなるのか?

思わず「ビュウティフルゥウ」と叫びたくなってしまう、画面の美しさ

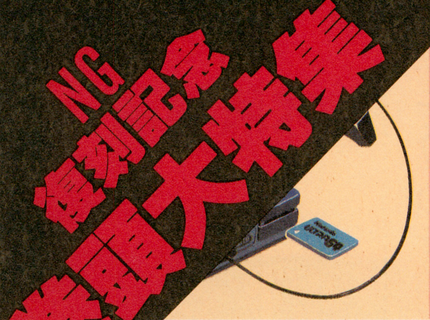


今年のクリスマスのゲーム業界は、ファンでない人達にも目が放せないに違いない。だってソニーのプレイステーション、セガのサターン、NECのPC-FXの新3機種に、現在奮闘中の松下電気の3DOが加わって各社三つ巴ならぬ、四つ巴の激しい商戦が繰り広げられるのだから。

各マシンとも売りは共通。おおまかに言ってしまえば、画像処理とより高められたインタラクティブ性だ。各社自慢のチップのおかげで家庭にいながら『サイバースレッド』や『リッジレーサー』がそのまま楽しめちゃうのだから、ついついビューティフル！と声を上げずにはいられない！!!!!!!!!!!

こんなこと『ゼビウス』の時にも言ってなかったっけ？

NG 復刻記念 巻頭大特集







地球規模で次世代マシン

なんと我らがナムコットも数種のマシンに参入だとか

この年末はまさに地球規模の次世代マシン戦争勃発！　そして発売前のこの時期は、ソフトメーカーにとっても非常に微妙な問題を含んでいる。つまり、A社のマシンに参入です！と宣言した後、蓋を開けてみたらマシンの売上はイマイチ、なんて事態も起こりえるわけなのだ。同じようにマシンを購入する君達にも、厳しい選択眼が要求される。将来性、ソフトの種類や、価格などなど、さぞかし悩む要素も多いだろう。

「はーい、僕はナムコットのゲームが発売されるマシンを購入いたします」

おお、なんと聡明で、人の心を打つ理由だろうか。そうか、では君は『リッジレーサー』が遊べるプレイステーション派だな。けど、ナムコットがサターンにも3DOにも対応準備中って知ってた？　全部買うんだ。

「…………」

と、まあメーカーもファンも大変なのが、この次世代マシン戦争なわけだ。





大河連載

「こちらNG花マル特捜部」

ナムコットファンの、ナムコットファンによる、ナムコットファンの為の新コーナーがこの「こちらNG花マル特捜部」だ。

今月の指令

現在開発中である次世代マシン向けソフトの画面写真を入手してくるべし

それゆけ！ NG編集部

突然の復刊に色めきたつNG編集部に、喜びの声を上げている暇はなかった。「毎号毎号スクープをとるのだ」との上層部からのお達しが下されたのだ。今月の指令は「次世代マシン向けソフトの画面写真入手」だとか。

広報に電話で問い合わせてみると「まだ発表できません」とのすげない返事が。だったら奪取あるのみ！



ああため息がでる程大きいビル。けどナムコが入ってるのはここだけ。

ナムコ横浜クリエイティブセンター

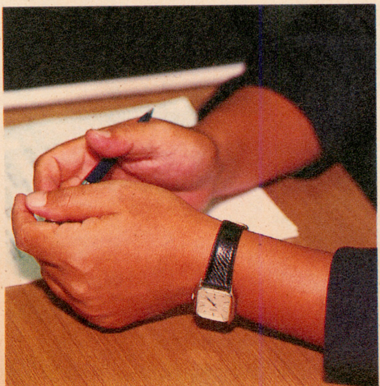
ナムコット 全機種全力投球宣言！

──（NG編集部）年末に数種の次世代マシンが発売されますが、ナムコットはその中でもソニーのプレイステーションに並々ならぬ期待を寄せているように見受けられます。なんといっても『リッジレーサー』や『スターブレード』を引っ提げての参入ですから。

横山部長（以下、横）私どもの会社は自社の家庭用ハードをもっていません。ソフトのパブリッシャーとしてソフトを提供することを基本姿勢としています。どのハードを選ぶかに関しては、セールス面からは、ハード自体が売れるもの。開発面からは、従来のものとは明らかに異なるソフトが提供できるハード、その両面から考えます。

──その2つの条件を満たしているのが、プレイステーションであると？

横　プレイステーションの機能ならば、ウチの大きな財産である『サイバースレッド』や『リッジレーサー』の冠を付けても恥ずかしくないものが再現出来そうだ、という理



銀色に輝く不夜城

向かうは、横浜は神奈川新町に実在する「ナムコ横浜クリエイティブセンター」。銀色のボディをまとったこのビルの中では、500人からの開発部隊が夜な夜な、血眼になって、



最新鋭ゲームの開発を行っていると聞く。

「開発室への立ち入りと撮影は厳禁ですよ」

受付のある16階へ、いざ。エレベーターを降りて駆けだした我々の前に立ちはだかるのは、広報の木谷絵美子さん。いつも、お世話になってます。

「駄目ったらダメですからね。それになんですか、その見るも猛々しい300ミリの望遠レンズは」

「その代わり」

何でしょう。なにかな、ワクワク。

「開発部長のインタビューを設けておきましたので、そこで思いのたけをぶつけてみては？（ニコニコ）」



→ここは研究部。中がだめなら、扉をパチリ

任務失敗！（へへへっ）でも、下では次世代マシンの貴重な話が聞けちゃう、まじめ～なインタビュー、やってます。

由が大きいですね。

――ソフトの開発状況はいかがでしょうか？

横　3タイトルとも進行中ですが、中でも『リッジ』は見た目は業務用とまるで変わらないレベルまで達しました。

――プレイステーション用にオリジナルゲームの制作は？

横　当然やります。業務用のゲームは100円で2～3分は遊べるように制作しますが、家庭用ゲームはユーザーが一生手放さないように作らなければならない、という根本的な違いがありますから。業務用の移植だけでいいということはありません。これまで発売してきた人気タイトルもプレイステーション向けにアップグレードして発表する可能性もありますね。

――その他のマシン、セガサターンやPC-FX、そして任天堂の32ビットマシンやウルトラ64への参入意思、具体的なタイトル等が挙がっていれば教えてください。

横　タイトルは全て未定ですが、開発機材が届いているもの、ないもの含めて、どのハードにも対応できる下地作りは行っています。

――先日、ナムコットブランドでマッキントッシュ用の『ダークシード』が発売されましたが、突然で驚きました。

横　次世代マシン同様、マッキントッシュやIBM-PC等のパソコンでもCD-ROMがメディアの中心となり、ソフト的にも市場的にも面白い展開になりそうかな、と……。面白そうなものは何でもやっていこうという姿勢の現れです。

――なるほど。話は変わりますが、スーパーファミコンでは、あの『リブルラブル』がついに移植されましたね。

横　『リブルラブル』は以前から家庭用ハードに移植したかったのですが、適したハードがなくって。でも研究の結果、スーパーファミコンで可能だ、と判ったので、発売にこぎつけました。とても面白いゲームなので、これを知らない若いユーザーの方にもぜひ遊んでもらいたいですね。

――値段もお安くなってますし（笑）。

横　あの価格設定はメーカーのポリシーです。

――『ハロー！パックマン』も斬新なシステムが好評のようですよ。

横　ありがとうございます（笑）。あれは、とあるゲームのアイデアとパックマンというウチの看板キャラの幸福な出会いから生まれました。

横山部長の熱のこもったお話はまだまだ続きますが、誌面の都合でここまで。それにつけてもこれからのナムコットからは、ますます目がはなせなくなりそうです！



答えてくれた人
横山茂　CS開発部長
↑得意なスポーツはとの問いに「テニス」と答えてくれました。ただ、最近はゴルフに転向だとか。

※この記事の内容は'94年8月29日現在のものです。

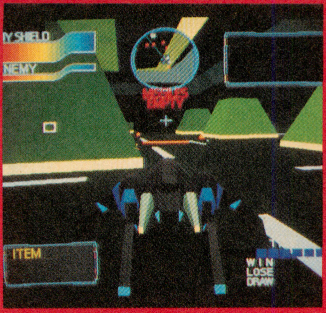
開発者と一問一答！ あのゲームのここが知りたい

ゴインゴインと音を立てて開発中のあのゲーム。気持ちは募る一方なのに、あなたはしらんぷり。このいけず。

二人ならもっと熱くなれる サイバースレッド

発売機種／プレイステーション
'95年1月発売予定／予価5800円

未来の闘技場で行われる戦車同士のバトルがあるとしたら、きっとこんなゲームになるのだろう。3D対戦シューティングゲームとして、ゲームセンターで現在人気稼働中の『サイバースレッド』が早くもプレイステーションに移植されちゃう。



▲画面写真は業務用のものです。

そこで、プレイステーションに移植されると、あの対戦方法はどう変化するのか、また操作性は？との疑問を開発氏にぶつけてみたよ。

「対戦に関しては2つの方法が考えられます。まずは画面を上下二分割にするという案。これはモニターもハードもひとつで済みますが、1人あたりの画面が小さくなってしまうのが難。もうひとつの案はプレイステーションの通信機能を使って、2つのハードをケーブルでつないでしまうやり方です。これだとアーケード版とほぼ変わらないのですが、ハードとモニター2台ずつ必要になってしまいます」

現在は両方の案で進行中だとか。君ならどっちがいい？

そのまんまお宅へお届けです リッジレーサー

発売機種／プレイステーション
12月3日発売／5800円

現段階でこのレースゲームを超えるものはない！ という気がする今日この頃、『リッジレーサー』もプレイステーションに移植作業中だ。

『リッジ』がゲームセンターに登場したのは、93年。従来のポリゴン・カーレースゲームに、テクスチャーマッピングという最新CG技術を加えた画面（業界初）はまさにビュゥティフルゥウ！

なんでも、その『リッジ』がプレイステーションで発売予定の3本の中では一番早いお目見えになるようだ。では、気になる発売日から開発さんに訊ねてみるでごんす。

「えー、まだハード自体の発売日が確定していないのでなんとも言えないのですが、ハードと同時発売を目指しております。」

すると、随分と作業は進んでいるんですね。

「見た目はアーケード版とほとんど変わらないレベルまで達しました(パチパチ)。開発進行度は8月末の段階で20%。

20%と聞くと大して進んでいないようにもとれますが、アーケード版そのままの映像のコースを一周できますから」

ふーん。そう聞くと、とにかく一刻も早く遊びたいのが心情なんだけど。そうそう、あのクラッチ付き6速ミッションによる操作感はどこまで再現できるのかな。

「おっしゃる通り、この『リッジ』は自動車の操作感が非常に大切なゲームです。グラフィックに関しては、満足のいくレベルまで達したので、これから操作系にとりかかります。それらを煮詰める作業がこれから待っています」

首を長くして待っていようネ！



αってなんなの、気になるね
スターブレードα

発売機種　プレイステーション
'95年2月発売予定／予価5800円

　このゲームを初めて見た人は誰もが「あっ」と息を呑み込んだ。『スターブレード』はナムコが誇るCG技術を投入したSFシューティングゲーム。プレイヤーは宇宙戦闘機に乗り込み、画面内に現れる敵戦闘機、艦隊、基地惑星などを破壊していく。

　コックピット型の大型筐体に、凹面鏡を使って画面を拡大する「無限遠投影システム」も話題になったね。

　さてさて、プレイステーションに移植されるにあたってはタイトルの末尾に『α』の文字が付け加えられた。この『α』って一体どういう意味なのかしら？　開発さーん。

「ゲーム自体の発表から若干時間がたってしまったので、単に移植するのではなく、何らかの付加価値を付け加えよう、と。だから『α』がついたのです」

　その内容は？

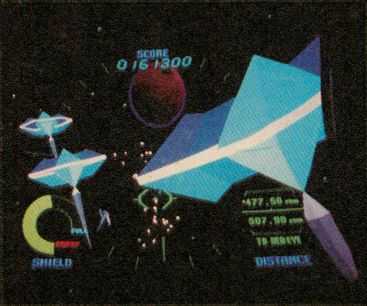
「付加価値の内容はまだ決定はしておりません。が、ゲームの仕様も映像面もパワーアップするでしょうね」

　よりインタラクティブになって、自由に空間を飛び回れるゲームになるんでしょうか。

「インタラクティブ性を高めるというのは、とてもやりたいことのひとつなのですが、時間的な制約もありますから、現在検討中です。では少しだけ『α』の秘密をお話ししましょう。プレイステーションにはテクスチャーマッピング機能がありますから、それを利用して映像がより鮮明になる。それとアーケード版は全部で20数分のストーリーですから、もっと付け足しがあるでしょう」

　いいこと聞いちゃったね。

▼画面写真は業務用のものです。

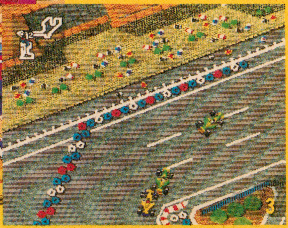


帰ってきた ナムコット繁盛記

Q　今年のナムコットのスーパーファミコンソフトは『ザ・ブルークリスタルロッド』を始めとして、『ハロー！パックマン』『リブルラブル』、『スーパーファミリーサーキット』など過去のゲームの続編、移植、リバイバル等が目立つことを、賢い僕は見抜きました。ここには例えば、ナムコ創業何十周年キャンペーンなど、特別な理由があるのでしょうか。教えてください。
（神奈川県・浦島矢口の介先生の作品）



▼車のセッティング項目は20にも渡る。うん、マニアック



A　いいえ　偶然たまたま不思議なことに、それらの発売が重なっただけです。最新作『スーパーファミリーサーキット』は大好評発売中!!

特集 体験型テーマパーク

たまご帝国

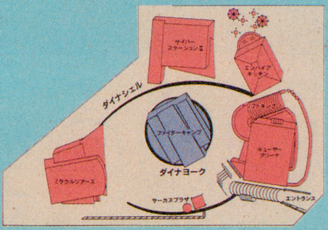
21世紀に向けて――
第三世代テーマパークがオープン！

東京の二子玉川タイムスパーク内に、ナムコ・ワンダーエッグに続く2つ目の都市型テーマパーク、たまご帝国が7月16日にオープンしました。

「訪れる人々の想像力を喚起する遊びにより生み出される夢の世界を、高度な次元で実現する」という意味のテーマ「ハイパードリーム」。なんだかマニアックなテーマですが、心配は無用。私はマニアじゃないという人にだって十分楽しめちゃうのです。それぞれ個性豊かなアトラクション、映像や音や動きによるシミュレーションは、きっとみんなに素晴らしい出会いと感動を与えてくれるでしょう。また、参加体験型のアトラクションが多いので、みんなの遊びの習熟度が向上するほど新しい体験ができ、より深い夢の世界が広がっていきます。つまり、アトラクションに参加するたびに、新しいなにかがみんなを待っているということです。1度来たらクセになっちゃいそう。

ゲームで頭がマニアックになってしまっても、たまご帝国のなかには、豪快な乗りものが待っているサーカスプラザがあります。ここでは体を動かして思いきり遊んじゃおう。

ナムコが実績とノウハウを活かし運営している、たまご帝国。これから行く人達のために、体験レポーターのくしだナム子が、メニューをご紹介しましょう。



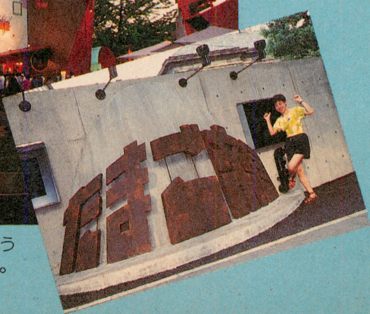
たまご帝国内MAP

●東京都世田谷区玉川1丁目15番地
二子玉川タイムスパーク内
TEL03-3700-3451
●東急田園都市線、新玉川線、大井町線「二子玉川園」下車、徒歩3分
●営業時間は10：00～22：00（季節によっては変更あり）
●ナムコ・ワンダーエッグとの共通入園券は大人1200円、子供600円（アトラクション別料金）、ワンダーパスポート大人3900円、子供3300円（一部利用できません）

これがたまご帝国だよ

ナムコ・ワンダーエッグの向かいなんだ。





↑→パークの中。たまごの断面のような敷地に、研究所を模した建築物が。



↑入口。グレーとレッドで、重厚でシャープなイメージを創出。

①ファイターキャンプ

これぞ、たまご帝国最大のウリモノ。ナムコがアメリカのマジックエッジ社と共同開発した、世界初登場の本格的フライトシミュレーション施設だよ。

このアトラクションでは、参加者（たまご帝国では来園者や参加者のことをドリームライダーと呼んでいる）はパイロットのたまごなんだ。まずは教官によって作戦司令や学科教習を、次に地上訓練を受け、そのあとに2人ずつ戦闘機に乗り込み、教官と交信しながら作戦を遂行。最後に、作戦中のリプレイを見ながら、教官に講評を受けるという内容だよ。全過程を終了するまでに40分もかかるけど、本物のパイロット養成訓練に迫る体験ができて、マニアならすっかりその気にさせられちゃう。

世界最高水準のリアルタイム3次元CG映像と、戦闘機の動きをリアルに表現する独創的なモーションシステムによる疑似体験を楽しもう。

②キューザーアリーナ

こちらは鬼ごっこプラスかくれんぼプラスサバイバルゲームといった内容だ。ドリームライダーは20人ずつ2チームに分かれ、それぞれレーザー銃とベストを装備して、お互いの攻撃を避けながらバーチャルフィールドを駆けまわる。レーザーが敵に命中したり、敵の陣地を攻め落とすと得点が入り、その得点をチームで争うんだ。ほかのアミューズメント施設にもあるアトラクションだけど、たまご帝国オリジナルの演出や趣向が凝らされているよ。

③ドリフトキング

6台のカートで順位を争うアトラクションだ。もちろんコーナーでは、迫力あるドリフト走行も楽しめるよ。

なにより面白いのは、カートがドリームライダーたちの声を認識できるってこと。走行中に大きな声で「ターボ～ッ!」と叫ぶと、ターボ機能が働いて、一時的にグ～ンと加速できるんだ。ちなみに、ナムコの美人広報の木谷氏によると、「ターボー」と語尾を伸ばすのがコツ。どうしてもカートが聞き取ってくれない場合は、ボタンを押すという手もあるぞ。

また、各カートはそれぞれ個性を持っていて、ドライバーにケチをつけたりする。全部乗って見たいよね。


←ファイターキャンプ。2人1組で戦闘機に乗り込む。


↑エヴァーリン教官による作戦司令会議だ。


←ファイターキャンプやキューザー終了後には、成績表がもらえるのだ。




↓自らしゃべり、声を聞き取ることのできるカートに乗る。


↑やったあ！ ドリフトキングでポール・トゥ・フィニッシュだ！

④ミラクルツアーズ
美しいフルCGのオリジナル映像に合わせて、座席が激しく揺れ動くという、大迫力のアトラクションだよ。
現在は、大きなピンボールのなかに迷い込んだような映像が上映されているけど、新しい内容のソフトも次々と用意されるというから楽しみだね。

⑤サイバーステーションⅡ
いろんなビデオゲームや大型機がそろった、いわゆるゲームコーナーかな。

⑥サーカスプラザ
全身でアクロバティックなサーカス芸が体験できるという、ほかのハイテクなアトラクションとまったく異なる雰囲気……っつーか、浮いてるのがココだ。
乗りものは2つあり、ひとつは回転リングに乗り込み、宇宙飛行士のように無重力を疑似体験する、スペースボール。もうひとつは腰にゴムを付け、トランポリンの上で空中回転やジャンプを自在に楽しむことのできるトランポリンシングだ。想像以上に高くまで飛び上がれるコレ、絶対オススメ～。でも、翌日の筋肉痛と、飛んでる最中の極度の恥ずかしさはガマンだぞ。


↑ミラクルツアーズのウェイティングブース。未来的なイメージで演出されているのだ。


↑ミラクルツアーズのシートの挙動はハンパじゃないぞ。しっかりつかまって。


↑夜のたまご帝国。闇のなかにボ～ッと光るキューザーアリーナがカッコイイね。







→サーカスプラザで曲芸ジャンプの恥ずかシーン。


↑腰にゴムを取り付け中。これまた恥ずかシーン。

〈乗りもの料金表〉

ファイターキャンプ	1000円
キューザーアリーナ	500円
ドリフトキング	500円
ミラクルツアーズ	500円
サーカスプラザ	300円

サイバーステーションⅡの機器は100～500円で利用可能。帝国内では10円＝1EGGSのレートです。(ファイターキャンプはパスポート券でのご利用はできません)。

RIDGE RACER 2



流行のトップを走れ。

プレイはグループでする、これ、ファッションね。

街道レースを本格的にシミュレートしたビデオゲーム、リッジレーサー2。先頃のデビュー以来、ゲームコーナーでは人だかりが絶えないという。多くのゲームファンを魅了し、今もなお人気急上昇中のこのゲーム、女の子に大モテ。グループでプレイすれば、10倍楽しめることうけあいだ！

間に合う ライバル 必殺術

♪ライバル達にはナ・イ・ショだよ♪

「ドリフトがとにかく気持ちいい！」と、大評判の『リッジレーサー2』だけど、君は日々激戦を勝ち抜いているかな？ なになにふーんなーるほど。そんなあなたにこっそりとお送りしましょう。開発者直伝の必勝テクニック！

初級技 イスに座った時点で勝負はついている!?

簡単過ぎて拍子抜けしてしまう、基本中の基本技をふたつほど紹介。スターティンググリッドは100円玉を投入した順に決定される！ でも、我先にと100円玉を投入して、突き指をしないように。これはNGからのお願い。もうひとつはスムースなスタートを切るコツ。シグナルが点灯している間は、アクセルを軽～く踏みこんでおくにとどめる。スタートと同時にアクセルを全開にすれば、よりクイックなスタートが出来るぞ。

初級技 見栄を張らずにオートマティックを選べ

オートマとマニュアル、一体どちらの方が速いのだろうか。「マニュアルを操れる方がかっこいいぜ」なーんて言ってる君は、免許も取れない16歳ではないか。青春にはつきものとはいえ、見栄を張りすぎというものである。

結論から述べる。オートマもマニュアルも最高速度、加速度に差はなし。よってクラッシュしてもいちいちシフトチェンジする必要のない、デメリットの少ないオートマを選びなさい。分かりましたか、16歳君。



→1Pの時は、マニュアルでもいいんだけど。

初級技 カーブ、ドリフトはこうやって仕掛けろ

ドリフトを未だに使いこなせていないという人はいつもより、ちょっとだけ早めに、カーブの手前でステアリングを切ってみると、スムースに回れるようになるだろう。同じようにカーブの途中で回りきれず、壁にぶつかってしまう君は、曲がりきれないと分かったら、迷わずブレーキを踏むこと。そうすれば車体が曲がりたい方向へ向いてくれるぞ。『リッジ』においては壁にぶつかるのが、最大のダメージ。ぶつかるよりかは即、ブレーキ、なのだ。



→ドリフトを制する者は、『リッジ』を制する。

初級技 勝つためには"コスい"こともする

『リッジ2』の対戦はとにかく熱い！ 後続車の方の最高速度が速くなるなど、ゲーム自体が対戦ライクに設計されてるもんね。そんな『リッジ2』の特色を利用した技を伝授しよう。それはレース中は2位よりも3位をとれ、ということだ。1位の車と2位の車が繰り広げるデッドヒートの後を虎視眈々と走る。そのうちに両車はトップを争って、クラッシュするだろうから、その瞬間を狙い、一気に抜きさるのだ。コスいって？ でも勝ちたいんだい！

中級技 先行車はとにかくゴンゴンあおれ！



↑ゴンゴンゴンゴンゴン

先行車をあおって、車体をゴンゴンぶつけるのは、何よりも楽しいよね！ スリップストリームだから速度はすぐ戻るし、何よりもプレッシャーを与えられるぜ。チャンスが来たら、抜いてしまえ！

これが「ゴンゴンあおれ」の意味でした。おそまつ。

中級技 常勝テクニック！こうすれば必ず(?)抜ける

上級者になると、こちらの手を読んで、右へ左へと自在にブロックを仕掛けてくる。そんな鉄壁の守りをどう破るか。

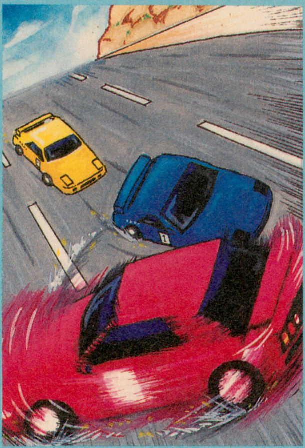
先行車に対して、スリップストリーム状態のまま、後ろに張りついて走る。カーブに差しかかる時点で、(ここがキモだよ)先行車のプレイヤーと同じタイミングで、カーブする。すると後続車の方が遠心力が低く設定されている為、確実にインをとれる。おまけにスリップストリームのパワーで先行車よりもカーブからの立ち上がりが速い。これは使える！



→まことに『リッジ』は、奥が深いのう。

🔰な人のための 今からでも 開発者直伝

上級技 禁じ手。一か八かの時は三重玉突き事故を起こせ！



何台もの車にピッタリと後ろをとられ、うざったい！ という時はスピンターンだ。直線で思い切りハンドルを戻し、ブレーキング。車が真後ろを向いたら、アクセルオン。すると車は回転したまま走っていく。そこに後続車が次々とクラッシュしてきて……。

開発者のお部屋

『リッジ2』を制作したのは、VR開発本部という比較的新しい部署。そこで日夜働き、『リッジ』の制作の中心となった若だんな氏とモーリン氏にお話を聞いてきました。

「車の単なるシミュレーションではなく、実際に走ってみて、気持ちいいと感じる部分のみを追求してみました」と語るのは、プログラム担当のモーリン氏。企画を担当した若だんな氏はこれまでに『ドライバーズ・アイ』や『ウイニング・ラン鈴鹿GP』などを手掛けてきた、ナムコのレースゲームの「要」ともいえる人物。

「これまで表現しきれなかったドリフトが、システム22のおかげで可能になりました。『リッジ』はとにかくドリフトが気持ちいいゲームに仕上りましたね」。

まだやりたいことの5%もやっていない、と語る2人に、これからのレースゲームはまかせた！



左・若だんな　右・モーリン

↑「顔はちょっと……」、との大人の事情から後姿を、はいチーズ。「横浜の夕暮れだなぁ。モーリン」。「あっ、あそこにゲーセンがある。」「『リッジレーサー2』あるかなあ」。

※部署名は制作当時のもの



R・Rギャルは、果して巣鴨キャロットに実在した。しかも、トリオだ。さすがはナムコファンの聖地！

街にR.R.ギャル出現!!

巣鴨、鶴見、高田馬場 街で大人気

国民ゲームに昇格か、R.R.

創刊号の企画、「街にP.P.（『ポールポジション』）ギャル出現！」にならって、R.R.（『リッジレーサー』）ギャルを探しに街へと繰り出しました。P.P.が人気だった、太古の時代じゃないんだから、きょう日の女の子がゲーセンで遊ぶなんて当たり前。この取材、もらった！

さっそく見つけて、写真をパチリ。94年型のR.R.ギャルは彼氏連れが多いのが特徴。横浜は鶴見のプラボではなんと家族連れの姿が目立ちました。R.R.ファミリーの出現だあ！

9年前のP.P.ギャルは…


街にP.P.ギャル出現!!
六本木、渋谷、MILAIYA、街で大人気

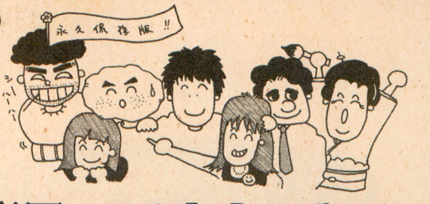
↑スタジャンに聖子ちゃんカット。青春のメモリアル。



幅広い層に好評の『R.R.』。中学生、OL、幼稚園児。えっ？

「遊び」をクリエイトするあの

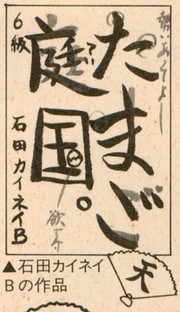
元気新聞 が還ってきたぜィ!





皆様、お久しぶりでございます。

墨 ハイ、墨すり番こと私、スミスサリバンです。先生も長く厳しい修行の中、復活の声を聞かれて一早くお越しになられました。早速、カイさんの作品のご批評を先生!



▲石田カイネイBの作品

静 ……あぁ懐かしき…石田さん。お元気? 全体的に歪みが感じられますが、ひらがな勢いあってよし。天といたしましょう。お次は?

墨 当時4級のぶんちょさんです。



▼ぶんちょの作品

静 これはまたお久しぶりでございます…あぁ――。(涙す)さすが4級まで昇級された方、お題通り、筆の運び、まさしく、〝余裕っす〟!!

墨 せっセンセイっ。静凰先生っ!!

静 ――、こちらは優といたします。

墨 次はワーグナーさんの作品です。

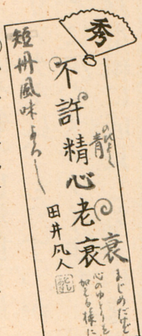


◀あけぼのワーグナーの作品

静 所々ですが、線にしなやかさが生じてきました。長年の苦労の結果、新天地を築かれたのですね。

墨 先生、作品右上〝性〟ではなく〝94〟と思われますが…お点のほどを。

静 作品表現におかれまして〝94〟は意味ありません。中といたします。



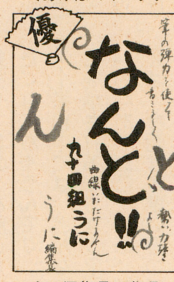
◀田井凡人の作品

墨 ハイ、田井凡人さんの出品です。

静 相変わらずの真面目さが書にも表現されています。ペース崩さず立派な書きぶり。生涯、人生もこの調子でナムコマンの鏡となってください。ただ、ゆとりが乏しいので一度温泉でも行かれてはいかが。

墨 先生、お点の方はいかがですか。

静 飛躍を期待して秀といたします。



▲うに編集長の作品

墨 最後に、うに編集長の作品です。

静 「なんと!!」ですか。私の年齢でも発表するのでは。桑原桑原。

墨 復活版の驚異の声と思いますが。

静 そうでした。作品にNGに対する力強さが感じられますがリズムに欠けます。ホップステップいたしましょう。お点は優とします。

墨 以上で復活版書道塾終了です。次回開塾できることを期待します。

静 ごめんくださいまし。皆様ごきげんよう。

(墨一同礼)



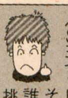
◀ぶんちょ20歳



世紀末乗り越えようぜっ。

衝撃のことわざ予備校 「コイン矢のごとし」

●解説
「光陰矢のごとし」より。矢のように早くコインを使ってしまうこと。
(S・ミゼット 18歳)



そうそう、誰も新作挑戦のときはこんな思いをするんだにゃ。

バベてつ語る。



今回バベてつのコーナーはなかったけど陰でバベもS子さんも復活に涙しながら働いたんバベ。

雑貨屋 WHAT'S Namco? 今だつづく!!

<今、ナムコに言いたいこと>

祝、NG復刻!というわけで、今こそ今、自分がナムコに言いたいことを書きます。
ナムコが大好きな自分が不満に思っていること、それはビデオゲームの中のキャラクターです。最近では「ティンクルピット」のピットとパティ、「ニューマンアスレチックス」のジャクソン、バリー、種倉柳、ポンコの4人、「ナックルヘッズ」の6人がいますが、どうも影が薄く見えるのです。
そこで自分が言いたいのは、今後はキャラクターにも力を入れたゲームを作ってほしいということ。その中から、90年代のナムコを代表する新キャラクター(パックマンやギル&カイみたいなの)が生まれてほしい。
そう思うのは、自分だけでしょうか。

▲Mr.マリンブルー

前略
NG復刊の一報を聞き、筆をとりました。
思えば、嬉し恥ずかし私の投稿が初採用されたのは、今から2、3年前になりますか。私はあの時から変わった所が有った様に思います。あの時、体感・ガンシューティングものに戸惑いすら覚えていた私が、今ではギャラ3がお気に入りだというのですから(アタック・オブ・ザ・ゾルギアにも期待してます)。でもドライブ物はあいかわらず下手だったりします(苦笑)。
その一方で、大形筐体物は、1プレイ200円以上払って当然、という風潮が今やすっかり定着してしまった様に思われます。私は、これからのゲーム、ゲーセンにおいても、1プレイが安くできる"お手軽さ"、ヒマさえあればいつでも行ける"身近かさ"は大切なのではないか、と思っています。
緊張したせいか、まとまりに欠ける文章になってしまいましたが、今後ともよろしくお願いします。

矢野雄一郎▶

いつまでもナムコ魂はForeverだぜ。ありがとよっ。 byオヤジ

ちょこっとだけ帰ってきた

RADIO WA AMERICAN

ラジアメ通信

『ラジアメ』は今年で14年目。最初の頃のリスナーは、もうすっかり大人。とにかくメデタイよね。大した長寿番組に成長しちゃいました。それにかこつけて、番組の制作風景を覗いてきました。



栄光の『ラジアメ』3代目パーソナリティに起用されてから、丸1年。リスナーのハートをがっちりとつかみ、番組も最高潮と評判。その噂の中心である大原のりえさんに直撃インタビューをしてきました。

――去年の夏にパーソナリティを引き継がれた時は、どんな心境でしたか?

「プレッシャーはあまりありませんでした。まるでなかった、と言ったら嘘になるけど、番組が始まったら、わっ楽しいな、という印象が強くて。私はレポーターのお仕事もしているんですが、そこで見たもの、体験したことがあると、リスナーの皆に、本当に友達感覚で聞いて聞いて、こんなの見ちゃったの、と話しかけたくなっちゃうんです」

――番組中では、どんなことを話されるんですか?

「日々あったこと(笑)。例えば、今朝は牧場に行ってきたんですよ。牛に触って、お乳しぼったり。牛っておっぱいがひとつしかなくて、それもお尻の近くにあって(笑)。とてもあたたかくて、つい口にくわえたくなっちゃうんですね。尻尾は意外に剛毛で、顔を近づけると、傷つけられそうになったり。それとそうそう、子牛はモーじゃなくて、メーと鳴くんですよ。

そういう嬉しい体験をリスナーの皆に伝えてます。

趣味もアウトドア派で、植物とか、動物とか太陽の下で生きているものがすごく好きみたい」

――なんでも、13年前の番組開始時から聞いているリスナーも多いとか。

「お父さんのテープ棚にある『ラジアメ』ってなに?

「ラジオはアメリカン」放映時間帯

放送局	曜日	時間帯
北海道放送	日	24:00~24:30
青森放送	土	24:00~24:30
山形放送	土	23:00~23:30
東北放送	日	23:30~24:00
茨城放送	土	24:00~24:30
TBSラジオ	月	24:30~25:00
新潟放送	土	22:30~23:00
信越放送	土	23:45~24:15
北日本放送	日	22:30~23:00
北陸放送	日	23:30~24:00
静岡放送	日	24:35~25:05
東海ラジオ	日	26:15~26:45
和歌山放送	土	24:00~24:30
ラジオ大阪	日	25:00~25:30
中国放送	日	24:00~24:30
山陰放送	木	22:00~22:30
西日本放送	日	22:15~22:45
南海放送	日	24:00~24:30
RKB 毎日放送	日	24:00~24:30
熊本放送	日	22:30~23:00
宮崎放送	土	23:30~24:00
長崎放送	日	20:30~21:00
ラジオ沖縄	土	24:00~24:30

'94.10月現在

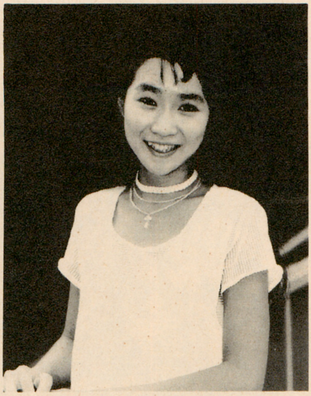
というのがきっかけで、番組を聞いてくれるようになつた子がいましたね」

――ハガキのコーナーにはどういうものがありますか

「『ラジャレ』という、例えば『武蔵丸、優勝目指して、むしゃしまくる』(笑)といつたような、古典的なダジャレの面白さと恥ずかしさが紙一重のコーナーだとか、『悪い商人には越後屋が多い』、『漫画のチーズには必ず穴が開いている』という世の約束ごとをテーマにした『奇妙なお約束』といつたコーナーが人気です。『奇妙なお約束』で銭湯の桶の底にはケロリンと記されている、という投稿があったら、実際にケロリンの社員の方から、ケロリンの風呂桶と、その謎を解明したお手紙を頂きました(笑)。たつた1枚のハガキの話題が、そうやって全国に広がっていくのが、何よりも楽しいですよね。

――のりえさんにとって『ラジアメ』とは?

「ゲラゲラと大笑いするのではなく、つい気持ちがくすぐったくなる番組を目指しています。それと、私もリスナーと同じ年齢で聞きたかつた番組ですね」



パーソナリティ

大原のりえさん

大のお風呂好きで、一度入ると1時間半は出てこないとか。中で何してるの?

熱烈投稿

●ラジャレ

浴衣姿の、のりえさん。ユカタな胸がとってもユカッタ。
(松山市　はがきでどっこい)

針の値段はニードル

魚屋の主人と主婦の会話
「このうなぎ、養殖ですか」
「いいえ、和食です」
(上尾市　ルートパラダイス)

本が水の中に落ちた。
「ブックブックブック」
(富士市　DRAFIX)

ドラマの出演者がくしゃみをしました。「フィクション」
(宇治市　役立たずここに眠る)

●奇妙なお約束

時代劇で「先生がた」と呼ばれる浪人たちは一見強そうに見えても、実は弱い。
(前橋市　太郎)

カエルは鳴き始める時も、止まる時も皆、一緒である。
(群馬県　のりえンタル急行)

瞼を閉じれば幾星霜

―ラジアメをめぐる人々―

最近の番組は中村ディレクターが校長で、リスナーは生徒。皆でまだ新人の、学校に慣れていない女教師を見守っているという感じかな。僕はコーチのつもりです。船が出航したばかりなんで、先生の趣向を発見し、伸ばし、リスナーのニーズとのバランスが上手くとれるように導く役ですね。リスナーの方はこれからも週に一度の深夜の課外授業を聞くつもりで、楽しんでください。

放送作家&パーソナリティ

鶴間政行さん



『ラジアメ』はこれまで以上に、あたかもお正月のように、ホッとする番組にしたいんだよね、いい意味でのマンネリを大切にして。

大原さんの活躍ぶりは、もう目を細めて見守っていますよ。TVで初めて見た時から「頭のいい人」という印象がありました。彼女の起用はレポーターとしてワンダーエッグの取材に来たのがきっかけ。社長に「次期ラジアメに」と進言して、社長も即OK。その場で決まったんですよ、実は。

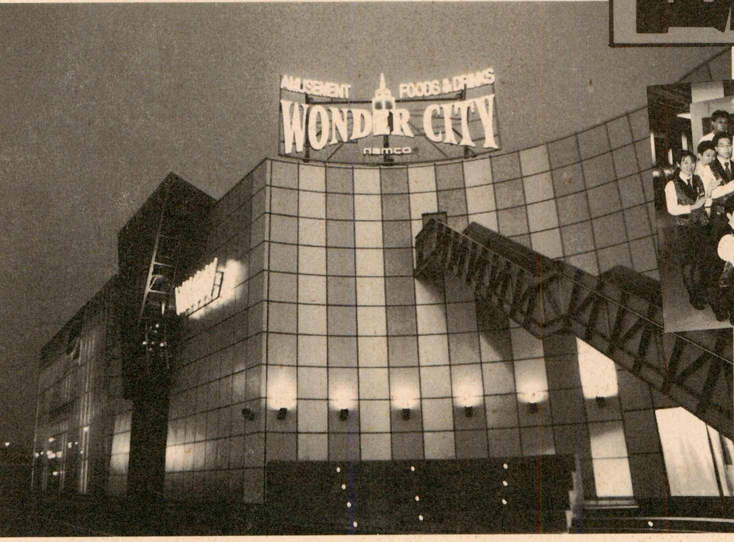
㈱ナムコ

田井凡人



LOCATION NETWORK 鶴見

プラボ鶴見店

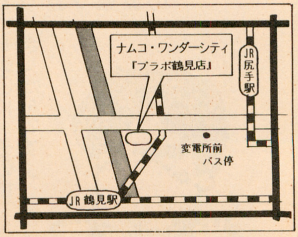




未来的なお店だよ!!

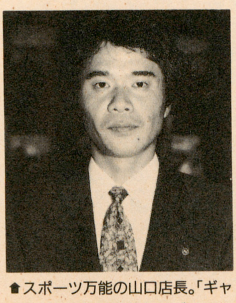
⬅⬆夜はお店がパープルライトに浮び上がり、周囲との未来感覚のギャップを一層強調。そんな異次元の案内役は、山口店長と明るいスタッフのみなさん。

●神奈川県横浜市鶴見区元宮2-1 NAMCO WONDER CITY内
●国道1号線下末吉交差点そば(駐車場200台)／JR川崎駅より横浜市営バス7系統横浜駅行に乗り、バス停「新鶴見橋」下車徒歩2分／JR南武線尻手駅より徒歩20分(タクシーで3分)
●営業時間は12:00〜24:00
土日祭日は10:00〜24:00



横浜方面へドライブしていると、突如出現する謎の空間。そここそ、われらがナムコのプロデュースするナムコワンダーシティだ。ワンダーシティは、ナムコが初めて手掛けた〝ディベロッパー事業〟で、どういうことかっつーと、そのスペースのなかにファミリーレストランのデニーズや、ファストフードのベッカーズなんかも出店してるってことで、なんとなく理解していただけるかな？　今回のロケーションネットワークは、そんなワンダーシティのなかにあるアミューズメントセンター、プラボ鶴見店から、地元住民のくしだナム子がお届けするよ。

　昨年の12月にオープンして以来、1日に約2000人ものお客さんを集め、全国のプラボのなかでもぶっちぎり1位の成績をあげている鶴見店。そこをまとめる山口店長は、なんと筑波学園キャロットハウスの初代店長も勤めたキャリアの持ち主。当時は常連に慕われ、早朝に店を開けてと自宅へ押しかけられることもあったとか。「鶴見店にはゲームを知らない人にどんどん来てもらいたいですね。ルールなど分からないことがありましたら、スタッフに声をかけていただければ、ていねいにレクチャーします」というメッセージからも、そのハートフルさが伺えるよね。



⬆スポーツ万能の山口店長。「ギャラクシアン³」の腕前もスゴイ。

それでは店内の紹介だ。目玉はやっぱり、宇宙戦争を疑似体験できる体感シューティング「ギャラクシアン³」。28人で同時プレイできる本格的なものは、ワンダーエッグとココにしかないぞ！ ちなみに、大迫力のCGをちょうど中央で楽しめるのは7番か8番の席だ。座れた人はラッキーだね！

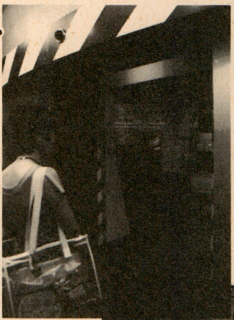
それをも上回る人気を集めているのが、2階のメダルコーナー。夜になると照明でグッとアダルトな雰囲気になり、どこからか続々とカップルが集まってくる。

また、グループ客が多い店だけに、大勢で腕を競えるレースゲームも充実している。「ファイナルラップ」は8人で、「リッジレーサー2」は6人で一緒に遊べるよ。

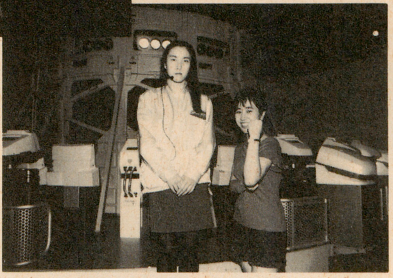
あと、いわゆる普通のビデオゲームはあまりないんだけど、新作の登場はけっこう早いそうなので、マニアはチェック！

最後に、山口店長によると、今後は1カ月に1回くらいの頻度でイベントを開催していくとか。たとえば今年の12月には、1周年を記念したお祭りが企画されている。こまめに店舗に足を運んで、イベント情報をキャッチしてね。

御存知！ギャラクシアン³



⬅シートが油圧でグイングイン動く「ギャラクシアン³」は、ワンダーエッグとプラボ鶴見店だけのお楽しみ。

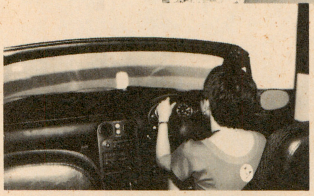


➡たとえ平日の昼間に、キミひとりしかいなくても、ちゃんと遊ぶことができるよん。

リッジレーサー勢揃い！







⬆⬅6台通信のもの、3面モニターのもの、ユーノスロードスターに乗るフルスケールのもの、3タイプが用意されているのだ！



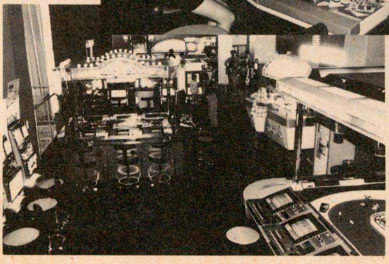


⬅⬇プラボ鶴見店オリジナル2ウェイバッグの入ったクレーンマシンなのだ。

大人気！メダルコーナー

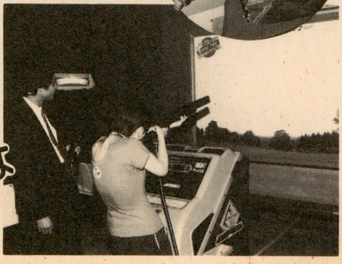


➡ナムコの「ゼロス」はビンゴとスロットの興奮を同時に楽しめるスグレモノ。取材を忘れて思わず熱中。



⬅ゆったりくつろげるムードが人気の秘密!? 人気マシンがキレイに配置されている。

お楽しみはまだまだ



➡テーブル筐体のマシンより、こういった大型、体験型のマシンが圧倒的に多いんだ。

TOKYO　周辺ロケーション

プレイシティキャロット巣鴨店

巣鴨

新宿、高田馬場と並び、全国レベルのスゴ腕プレイヤーたちが集る巣鴨キャロット。今回は、このナムコファンの聖地を訪問してみました。



↑夕方からはたくさんの人がやって来る。



←巣鴨キャロットとは長いお付き合い、という吉冨店長。

ＪＲ山手線、巣鴨駅すぐそばにあるキャロット。ロケーションネットワーク登場はこれで3回目！ナムコファンにはもうおなじみだよね。全国トップレベルのプレイヤーたちが腕を競い合う有名店です。

毎月一度行われるイベントは、全国から集まるゲームファンたちで大賑わい。店内に貼り出される告知は要チェックだ。女の子のグループも、遊びに来てるよ。





↑リッジレーサー2の6台通信もある。対戦が熱い！



↑広い店内にはビデオゲームだけでなく、大型筐体やプライズマシンもある。いろんなゲームで、思う存分楽しめるのだ。



↑横一列に置かれた4台のピンボール。広いスペースを持つ巣鴨キャロットだから可能なレイアウトなのだ。わからないことや困ったことがあった時には、店員さんに気軽に聞いてね。

入り口の右手奥には、ピンボールが4台も並んでいる。ピンボール好きの店員さんが丁寧にメンテナンスしているから、初心者だって安心して楽しめるよ。

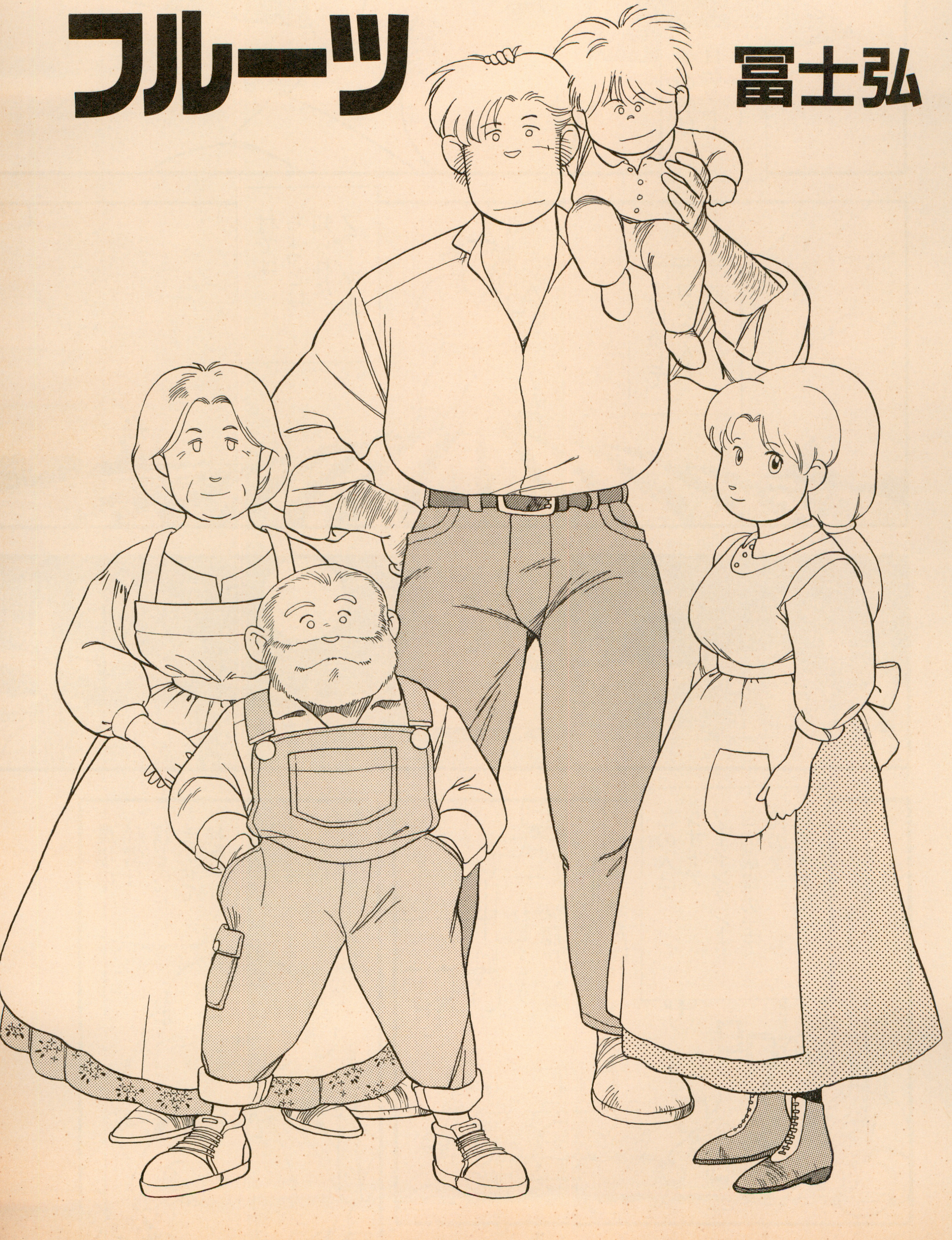


↑この夏に行われたイベントの1シーン。ゲーム大会はいつも大盛況。

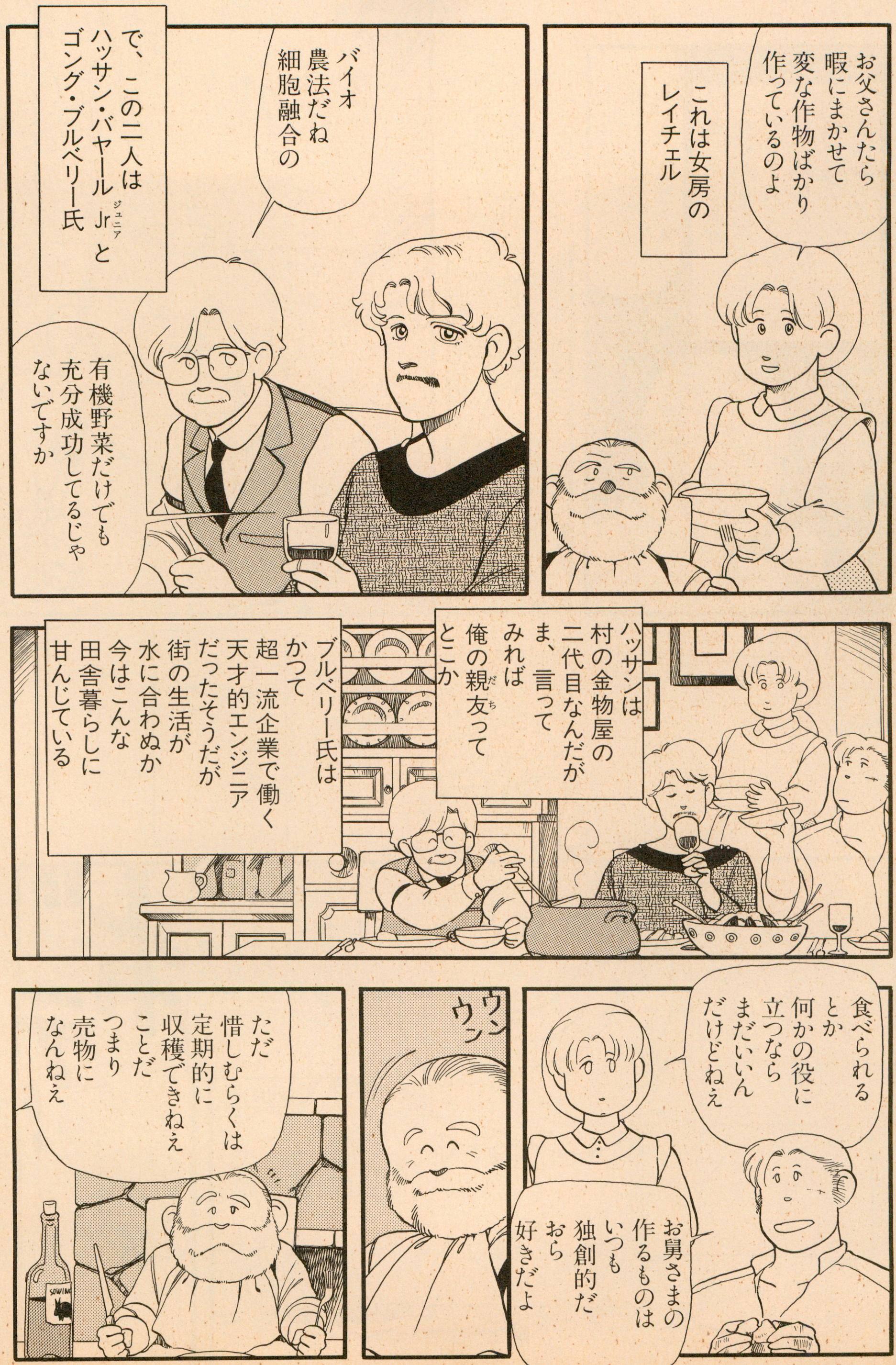
↑「ここには色々な人が来るので面白いですよ。」と語る常連の田中クン。

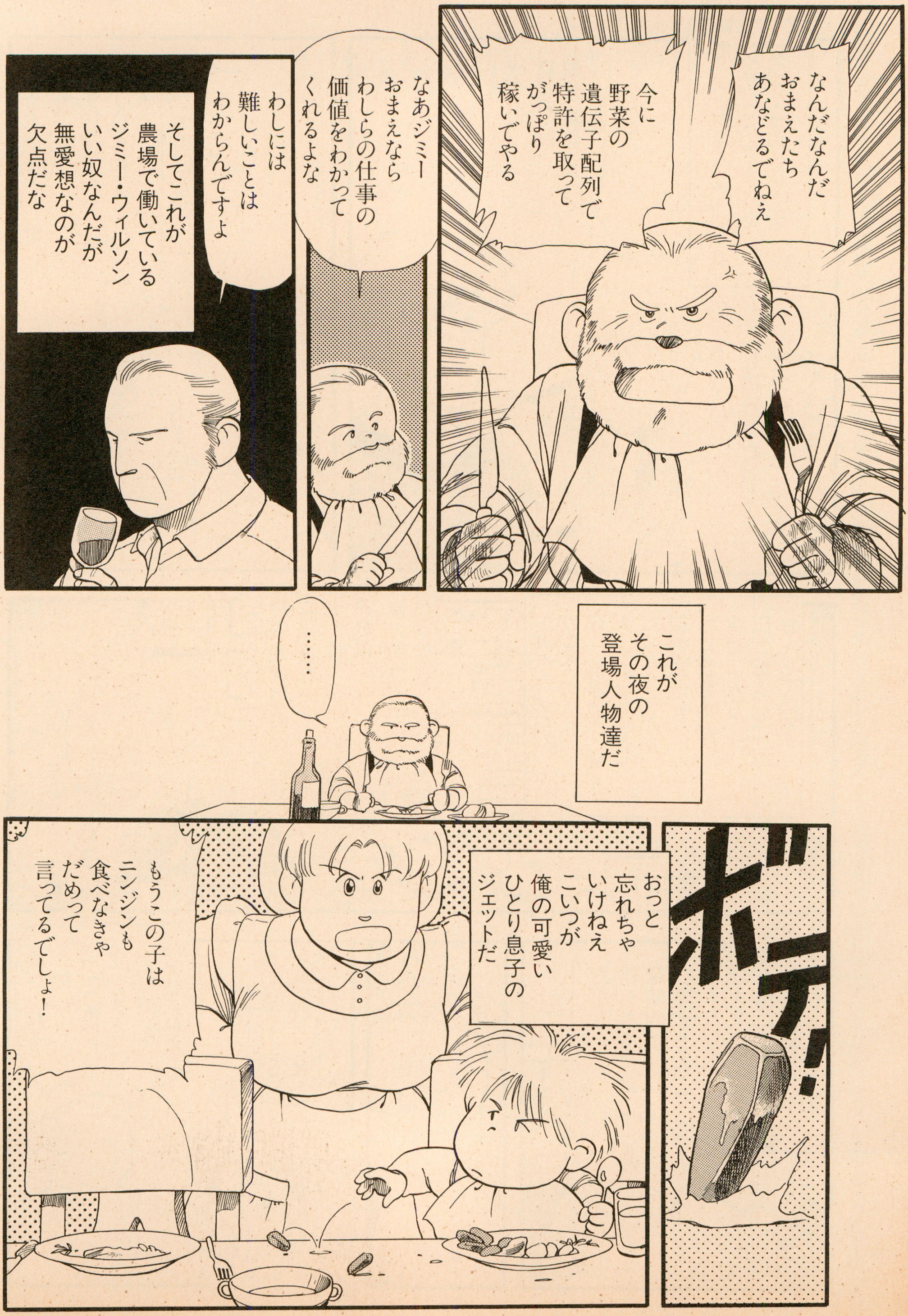
フルーツ

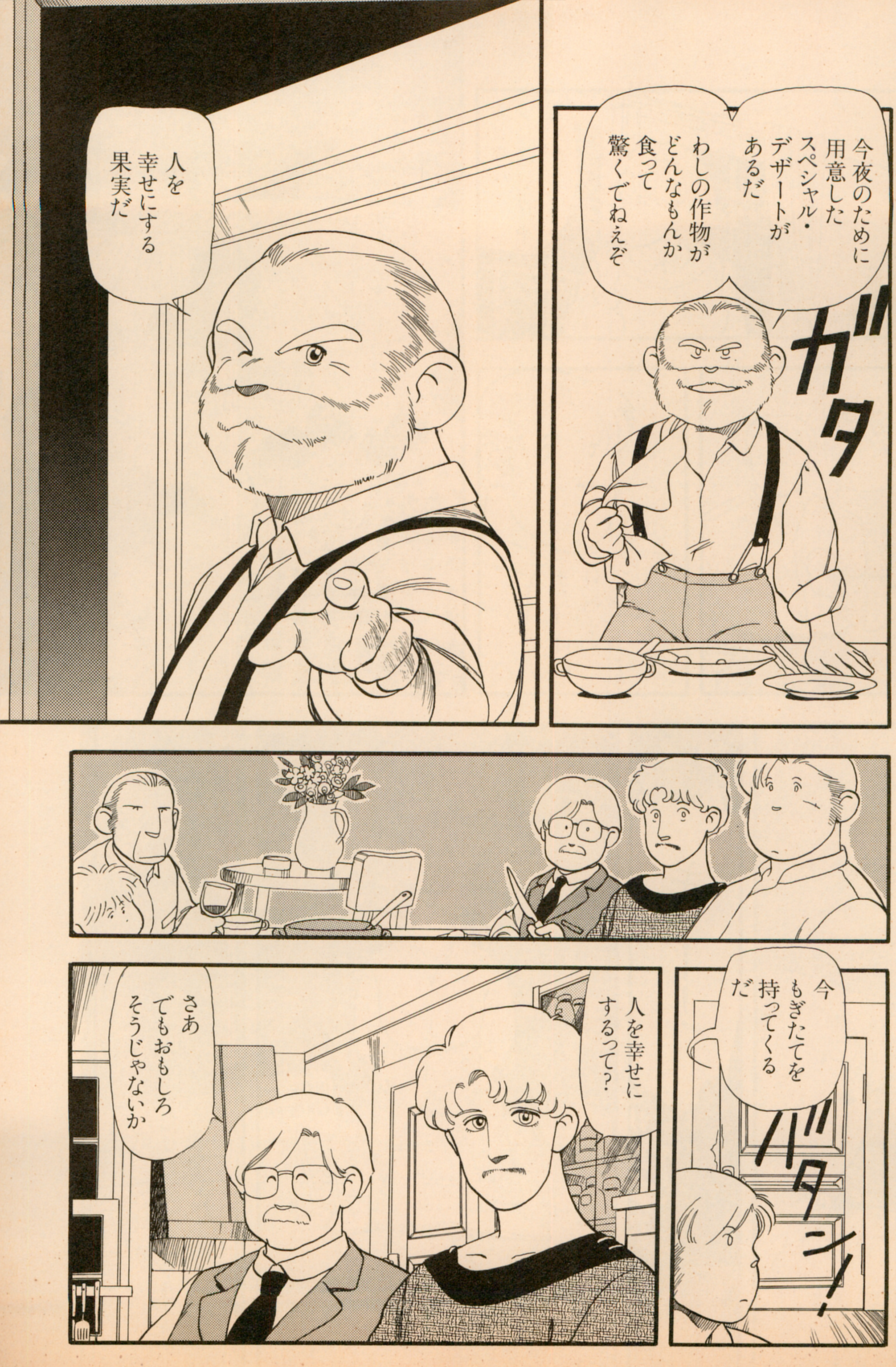
冨士弘

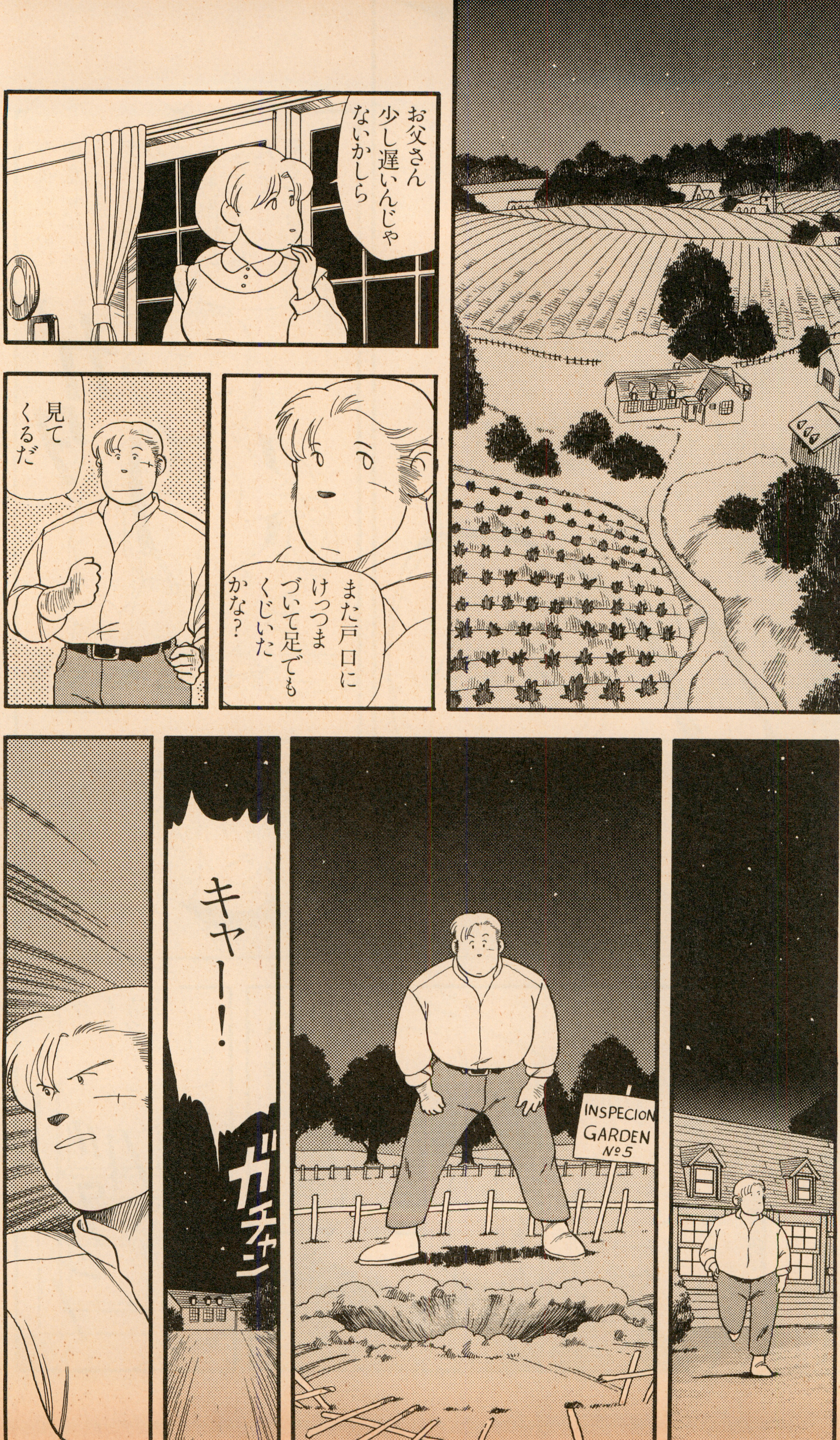



俺の名は
ロケット・
サンダー
村では
ちょっとは
知られた
ファーマー(農夫)だ
人は略して
ロクさんと
呼ぶ
その
世にも
不思議な
事件は
ある満月の
晩に起きた
農場の
経営は
婿どのに
まかせて
おるから
この人は
シオドア・
ソーイングシード
この農場の主で
俺の
お舅さまだ
わしゃもう
楽隠居の身さ

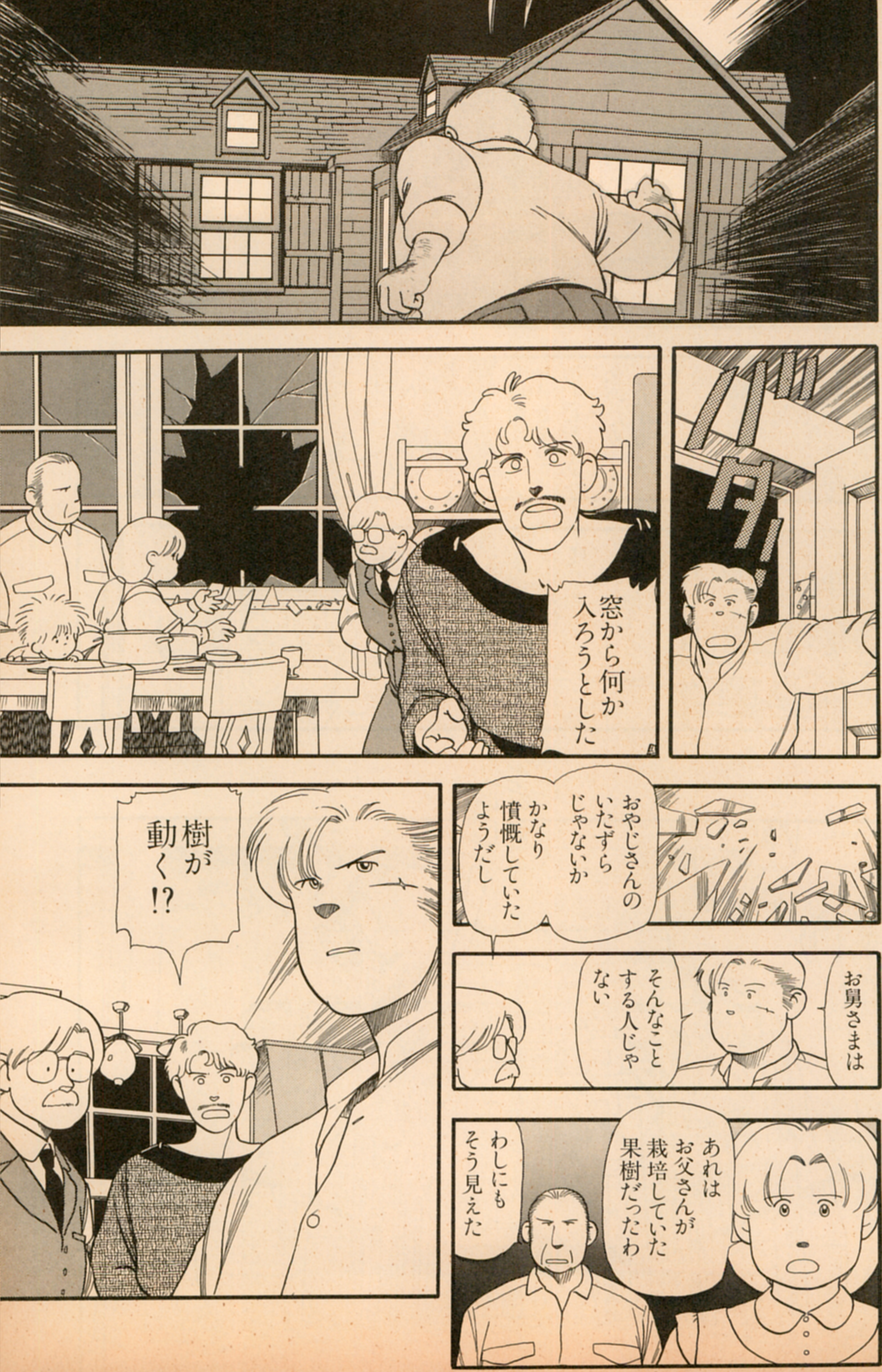

お父さんたら暇にまかせて変な作物ばかり作っているのよ
これは女房のレイチェル
で、この二人はハッサン・バヤール Jr(ジュニア)とゴング・ブルベリー氏
バイオ農法だね細胞融合の
有機野菜だけでも充分成功してるじゃないですか
ハッサンは村の金物屋の二代目なんだがま、言ってみれば俺の親友(だち)ってとこか
ブルベリー氏はかつて超一流企業で働く天才的エンジニアだったそうだが街の生活が水に合わぬか今はこんな田舎暮らしに甘んじている
食べられるとか何かの役に立つならまだいいんだけどねぇ
お舅さまの作るものはいつも独創的だおら好きだよ
ウンウン
ただ惜しむらくは定期的に収穫できねぇことだつまり売物になんねぇ


なんだなんだ おまえたち あなどるでねぇ
今に 野菜の 遺伝子配列で 特許を取って がっぽり 稼いでやる
なあジミー おまえなら わしらの仕事の 価値をわかって くれるよな
わしには 難しいことは わからんですよ
そしてこれが 農場で働いている ジミー・ウィルソン いい奴なんだが 無愛想なのが 欠点だな
これが その夜の 登場人物達だ
……
ボテッ!
おっと 忘れちゃ いけねえ こいつが 俺の可愛い ひとり息子の ジェットだ
もうこの子は ニンジンも 食べなきゃ だめって 言ってるでしょ!


今夜のために用意したスペシャル・デザートがあるだ
わしの作物がどんなもんか食って驚くでねえぞ
ガタ
人を幸せにする果実だ
今もぎたてを持ってくるだ
バタン!
人を幸せにするって?
さあ でもおもしろそうじゃないか



お父さん少し遅いんじゃないかしら
また戸口にけっつまづいて足でもくじいたかな？
見てくるだ
キャー！
ガチャン
INSPECION GARDEN Nº5


バタ!!
窓から何か入ろうとした
おやじさんのいたずらじゃないか
かなり憤慨していたようだし
樹が動く!?
お舅さまはそんなことする人じゃない
あれはお父さんが栽培していた果樹だったわ
わしにもそう見えた

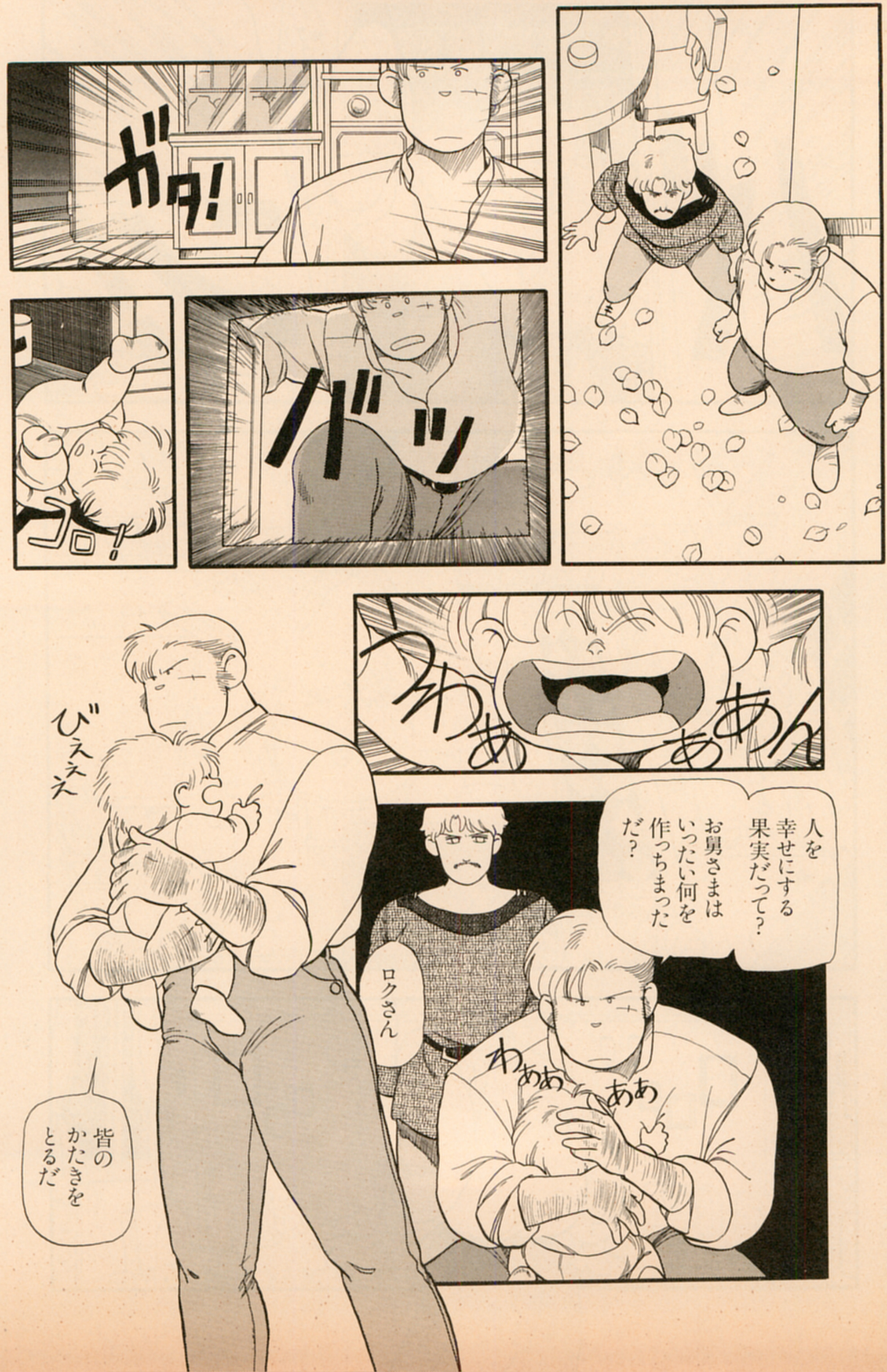


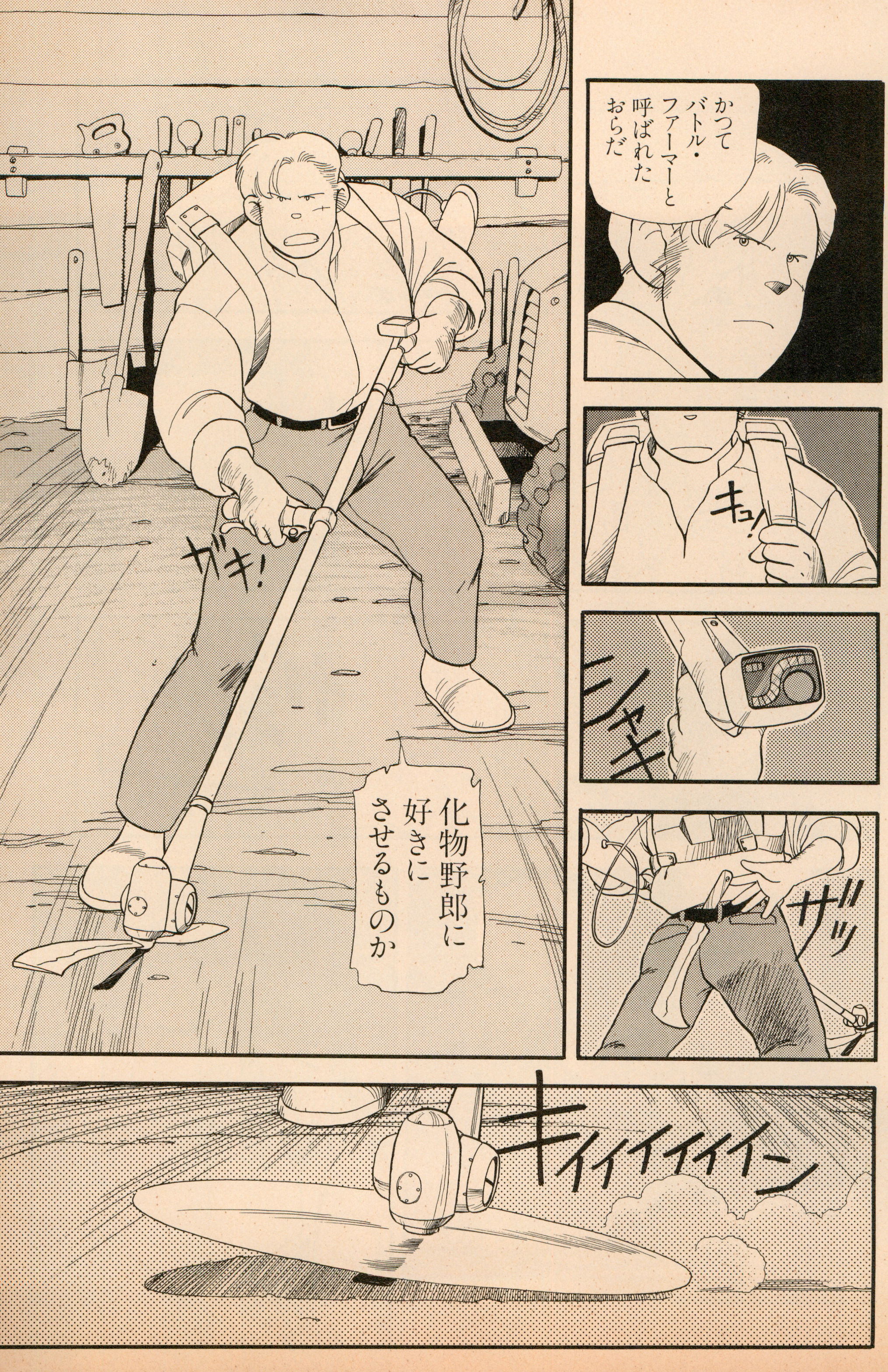
あなた お父さんは？
実験畑には いなかっただ 樹の植っていた 所には 穴があいてた
とにかく お舅さまを 捜しに行くだ 念のため 二人ずつ 組になって 行く
おまえは 残って ジェットから 目を離すで ねえぞ
ンモー
モウ
おーい おやじさーん


どうやらここには居ないみたいだ
どうも牛たちの様子がおかしい
え？
何か落ちつきがないだ
おびえているのか？
そうでもないらしい
モー
この牛なんかダンスのステップを踏んでるだ
ジミーの持っていったフラッシュ・ライトだ
こっちにも何か落ちてるぞ
ゴングさんの靴だ
靴下もある


ここには
シャツが
あなた！
あなた
また来たわ
ガサ
ズ！ズ！
ガサ
ガサガサ
ロケット
早くー!!
ザザ
ザザ
ザ
ザ

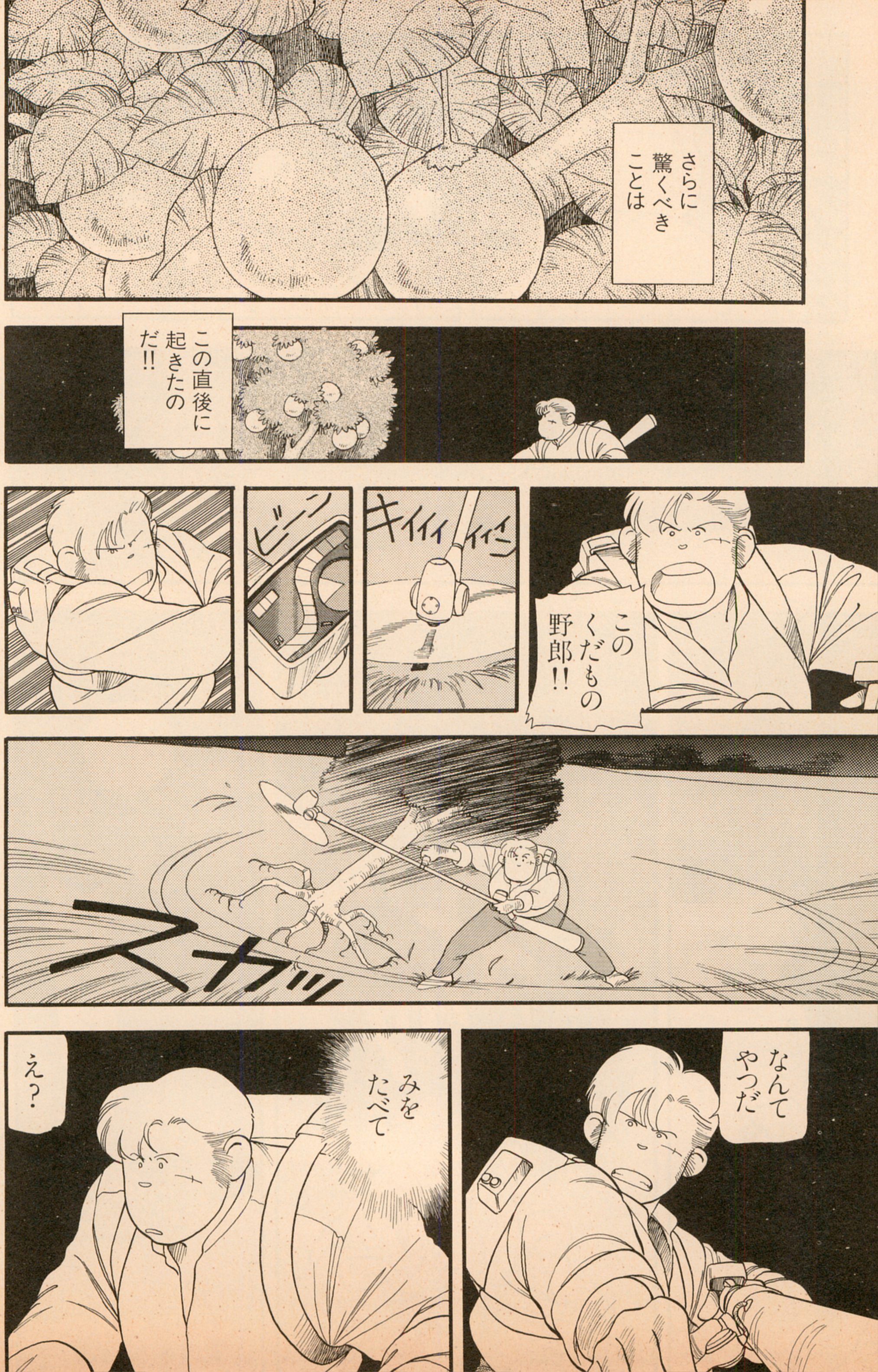

バ
ン!
レイチェル!
ジェット!

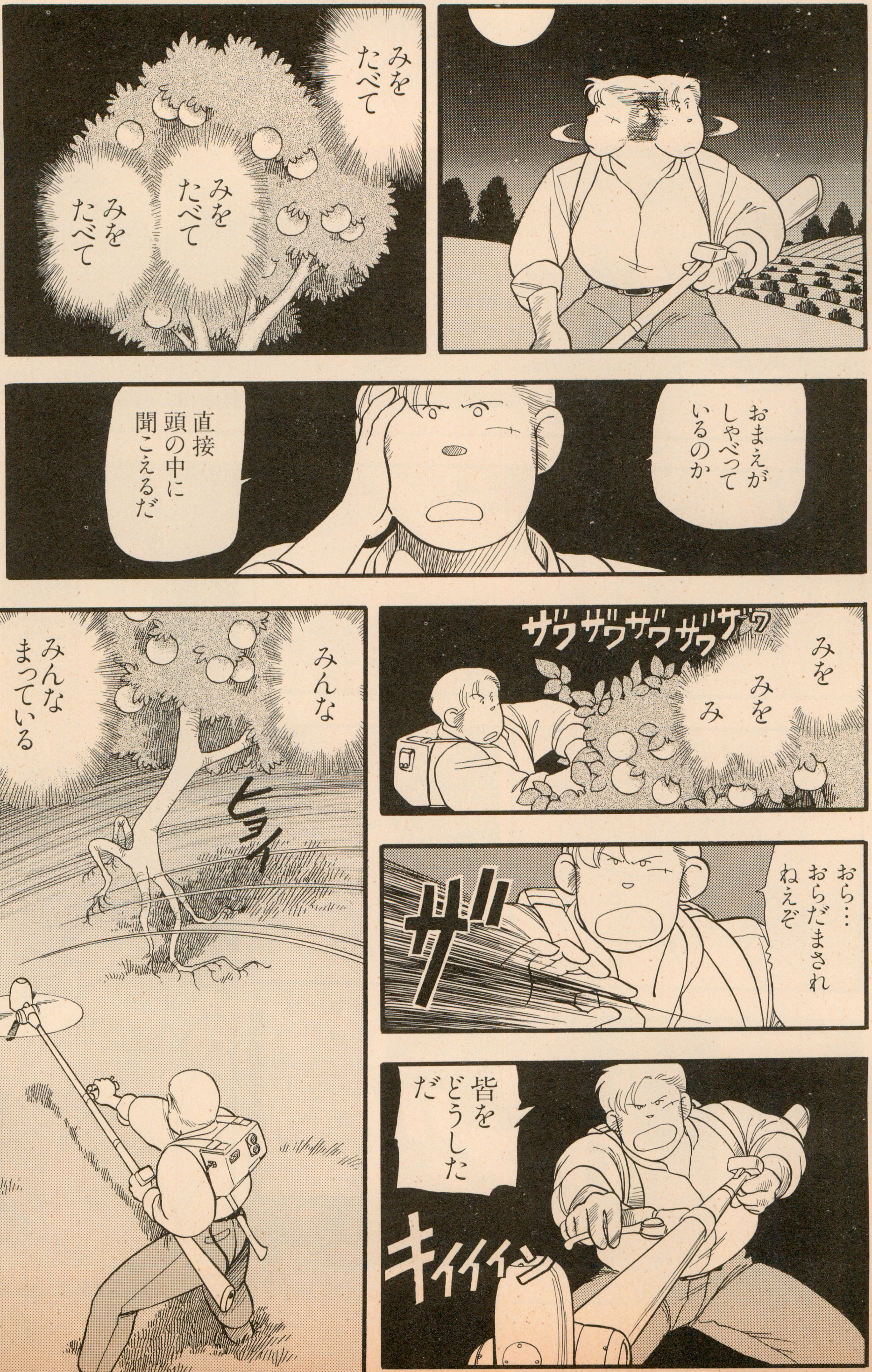

ガタ!
バッ
ゴロ!
うわあああん
人を幸せにする果実だって？お舅さまはいったい何を作っちまっただ？
ロクさん
わああ ああ
びええええ
皆のかたきをとるだ


かつてバトル・ファーマーと呼ばれたおらだ
キュ!
ガギ!
化物野郎に好きにさせるものか
シャキ
ザッ
キィイイイイイーン


ヒュ～ン
いいか
ここに
居るんだぞ
絶対に
出るんじゃ
ないぞ
ガシャ
ザッ
ザッ
ザッ
出てきて
おらと
勝負
するだ！


ガサ!
ザザッ
ハッサン!


さらに驚くべきことは
この直後に起きたのだ!!
このくだもの野郎!!
キイイイイイーン
ビーン
スカッ
なんてやつだ
みをたべて
え?



みをたべて
みをたべて
みをたべて
おまえがしゃべっているのか
直接頭の中に聞こえるだ
ザワザワザワザワザワ
みを
みを
み
ザ
おら…おらだまされねえぞ
皆をどうしただ
キイイイーン
みんな
みんなまっている
ヒョイ


みんな
むこうで
みんな
みんなたのしく
みんな
みをたべて
あんた
まっている
みんなまっている
無事なのか？
みをたべて
みんな
たのしく
みをたべて
毒なんかで
ねーだろな
本当は
さっきから
いいにおいだと
思っていたのだ
ガブリ！
俺はたまらず
一口かぶりついた


ドン
なんだ?
なんか うきうき してきただ
ガシャ
ザ!!
おら何を してただ
うーん なんか むやみに 気分がいいだ


ハハハ ハハハ
おーい
黒い盾のスワラン王よ 波高いセルマの王 強い剣のフィンガルよ
失われた頌歌の主たちよ
おお
あのジミーが笑っている
アッラーーア
アクバール
天才エンジニアは古代人と化し金物屋は民族意識に目ざめる
女房はというと
遅かったわね あなた


こんな満月の夜に
ワハハハハハハハハハハハハハハ
部屋の中に居るのは
もったいなくてな
お
種が
種！
種は地面に埋めなければいかんよ

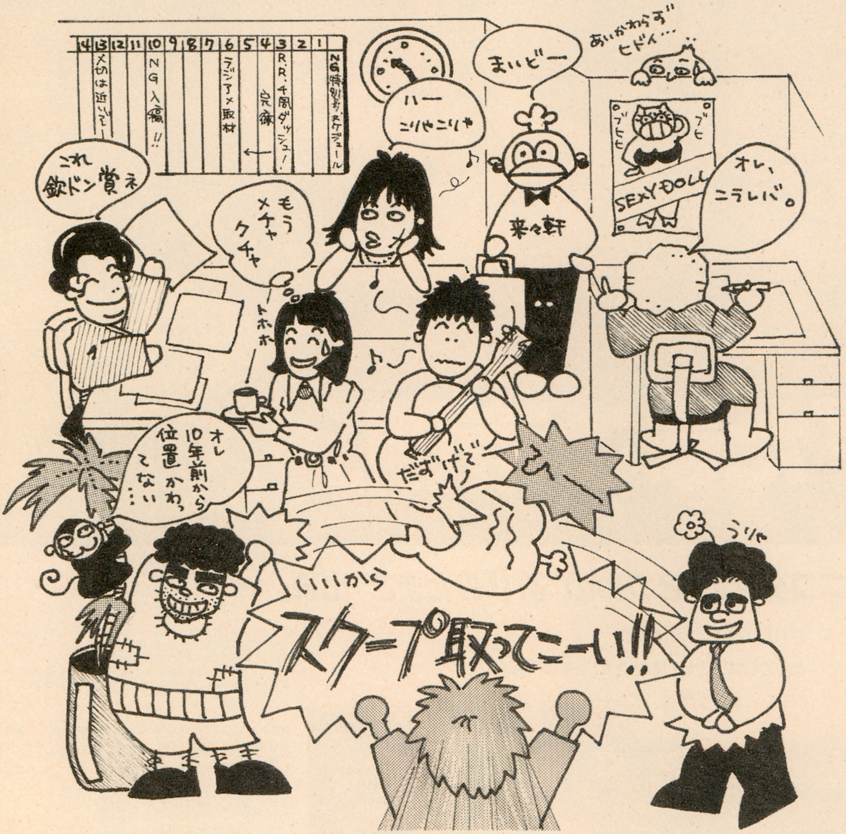

ザッ
ザッザッ
ザッ
ザッ
ポン
ポンポン
ポンポン
ハハハハハハハハハハハハハハハハハハハ


その夜は
上機嫌のまま
帰っていった
が
翌朝俺たちは
ひどい頭痛に
悩まされた
おはよー
お…
二日酔いの
百倍
きつい
なー
昨晩は
何があったん
だい
おまいさん
でかけていたお姑さん
たべて
息子は
偏食が幸いして
無事だった


お男さまの自信作は今回も問題多しということで栽培は中止された
全ての実をそこら中の人や動物に配りまくった樹は牧場の片隅で枯れていた
犠牲者は一目でわかった
ゔ〜〜〜
俺は心配だ
あの夜俺たちが勢いにまかせて埋めた種は全て掘り出したはずだが幾つかはまだ残っているのではないかと
そしてまたあの満月の晩の惨劇が繰り返されるのではないかと

おわり

FROM STUFF



もの想う秋、新しいNGをお届けします。やったあ、NG復活！　と喜んだファンの方はごめんなさい。これはこの本の中だけの特別企画。1号限りの復活号です。㈱ナムコのご好意と多大なるご協力の元にできあがりました。その昔からのNGファンなら気付いたかな？　そう、この特別号は季刊時代の創刊号をパロっているのです。このNGを作ったスタッフは、残念ながら、かつてNGを作っていたナムコのスタッフではありません。でも、なるべく本家に近くなるようガンバりました。復活の噂を聞きつけて、元NGの主、ウニ編集長からメッセージが届きました。

「なんと！　NG復刻版が出るなんて驚きでやんす。でもなつかしいよね、ホント。みんな元気かな？　こんな言葉で始まる「元気新聞」を思い出しつつお習字を書いてみた。オッ、なんとヘタな字!!我ながら小学生かと思ったが、実年齢は絶対ヒミツにしておこう。じゃ、たっしゃでなッ！」

NG特別号

●

平成6年12月2日発行

●

発行　ソフトバンク㈱　NG特別号編集室

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3

NG特別号　平成6年12月2日発行　発行　ソフトバンク㈱NG特別号編集室　〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3　定価　あなたにあげるバンクの初体験（特別価格0円）

遠藤雅伸



ゼビウスのゲームのBGMは、細野さんも絶賛。コピーしてスタジオで演奏して遊んだりしていたそうですよ。

←『ゼビウス』の主要スタッフとして、ゲームクリエイターという存在を認知させた遠藤さん。NGでの地道な活動も、意識的なものだったというわけですね。

NGの「ハードウェアサポート」っていうコーナーは、ぼくが企画してやってたんですが、あれなんか、それまでにはない試みだったんじゃないですか。NGは基本的に文系の人たちが作ってたんで、ゲームに対する突っ込んだ質問には答えられなかった。それに、当時は開発者が表に出ることがあまりなかったですね。そのへんでね、ぼくみたいな変わり者が、じゃあひとつやってみようか、と。

いや、ぼく自身ナムコに入るまでゲームのことはそんなに知りませんでしたから、入って、覚えて、新鮮な感動があったわけですよ。それをみんなにも伝えたいな、と。ゲーム作りのなんたるかをね。そういうことって、こっちからプレゼンしないと広まらないでしょう?

でも今じゃ、マンガ家に憧れるみたいに、ゲーム作りたいって子がたくさんいるわけで。ずいぶん一般化したもんですよね。当時と比べると夢みたいですね。(談)

君たちの手紙でつくる

お兄さんと一緒 のコーナー

ザ・タワー・オブ・ドルアーガに関するお問合せについて

発表以来、ドルアーガについて数多くの反響が寄せられています。ドルアーガファンの皆さん、本当にありがとう。

ザ・タワー・オブ・ドルアーガは、"アドベンチャーRPG"。ビデオゲームの新分野を拓くものです『アドベンチャーゲーム』に於いては『謎を解く過程』が、ロールプレイングゲームでは『キャラクターの成長』が、それぞれの醍醐味となっていますが、これらをアクションゲームの中で堪能できるのが『ザ・タワー・オブ・ドルアーガ』なのです。

従って、宝箱の出し方や宝物の用途についての御質問(これが殆ど)には、残念ながらお答えすることができません。皆さん、どうか簡単に降参しないで、気長にコツコツと謎を解いてみてください。自力でカイを救い出すことこそが、このゲームの中で最も価値のあることなのですから。

〈Eve Zéó End〉

←まだゲーム関連の文章というものが少なかった時代にあって、やさしい文章でさりげなく開発思想を開陳しているあたりは、「さすが」といったところ。

プロフィール

■ナムコ在籍当時、『ゼビウス』の開発者として一躍有名に。その後独立し、㈱ゲームスタジオを設立。独自の確固たる開発思想に裏打ちされたその作品は、今も多数の支持者を持つ。

ぼくらもみんなNGだった。



ぼく、新人研修後すぐにNGの編集に回されたんだよね。それから3年くらい、ずっとメインでやってました。しかし怖いもの知らずだったなあ。素人なのにデザインから文章までほとんど全部1人でやってた。自由な雰囲気がありましたよ、あの頃は。会社として整っていくにつれて変わってったけど、それはしょうがないよね。ぼくは専門学校出てすぐナムコ入ったんで、あの頃は自分にとっての大学時代みたいなものかもね。(談)



↑『ドルアーガ』シリーズの原画家として知られる「篠崎」さんですが、NGスタッフという横顔もあったんですね。自ら扮装してモデルも務めていました(左の写真)。

プロフィール

■『ドルアーガ』シリーズの原画家として知られる。ナムコ退社後は、フリーのイラストレーター・原画家として、ゲーム関係のフィールドで幅広く活躍。現在はとある会社員。

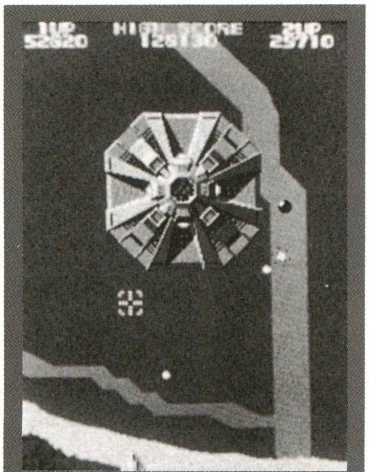
篠崎雄一郎

キャラクター化に見るナムコスピリット

櫛田理子

キャラクターを通してゲームを点検すると、その時代でのナムコらしさが見えてくる!?

'80年代前半…2等身時代 〜'80年代のミッキーマウスの誕生〜



↑「ゼビウス」では、26種類の登場キャラクターのすべてに、3つずつ名前がつけられた。それぞれ異なる動きも与えられた。

日本のビデオゲーム創世期に、強烈なカリスマ性を持ってリーダーシップを発揮した、株式会社ナムコ。しかしながらその効力は、残念ながら薄れてしまっている。原因はいろいろ考えられるが、'80年代前半の〝ナムコフィーバー〟を体験していない、新世代のゲームファンへのアピールが足りないというのもそのひとつだろう。

現在はコミック、アニメ、ゲームを見ても分かるように、ストーリーや内容よりも魅力的なキャラクターで引っ張っていく〝キャラクター至上主義〟の時代だ。こういうときだからこそ、ファンの心をつかむには、キャラクター戦略がもっとも効果的と思われるのだが、今も昔も、ナムコはそういうことにあまり積極的ではないようだ。

とはいえ、昔のナムコゲームには、グッズ化されるようなシンボリックな人気キャラクターがあふれていた。パックマンとモンスター、マッピーとニャームコ、ディグダグとプーカァやファイガーなどといった、愛らしいマスコットキャラたちは、当時のゲームファンならずとも見かけたことがあるのではないだろうか。とくにパックマンの人気はワールドワイドなもので、アメリカでは〝'80年代のミッキーマウス〟とまで呼ばれたほどである。文房具からネクタイにまでパックマンが登場し、レコードはミリオンセラーとなったという。

しかし、それはナムコが仕掛けたブームではなく、周囲が勝手に騒いでいただけではなかったか。ナムコ自身は、パックマンに乗じて知名度をあげようとか、キャラクターグッズで儲けようとか、そういう気はまったくなかったように思えるのだ。ブームの間も、ゲーム屋はゲーム屋らしくということか、内容のあるゲーム作りに全力を注ぎ、その思想が実って、次なるヒット作が続々と生まれた。そしてまた、そのヒット作から、マッピーやディグダグなどのアイドルが誕生した。そして、彼らが人気を獲得できたのは、やはり、〝キャラクター戦略〟のおかげではなかった。アイデアに富んだしっかりしたゲームがあり、それが大ヒットしたからという、たいへんストレートな理由だったのである。まあ、みんなに愛されるキャラクターを生み出したこと自体が、戦略だったかもしれないが……。でもそれは、グッズを売るためではなく、ゲームを一層面白くするための戦略である。名もない車や砲台が主人公の時代に、限られたドットでしかキャラクターを表現できないことを逆手にとって、2等身のかわいいキャラクターを産みだし、そのアイドル性と入魂のゲームシステムとの相乗効果を狙ったのである。

そういうワケで、商業的な戦略がなかったにも関わらず、ナムコはどこよりもキャラクターを大切にしていた。キャラクターのイメージが先行してそこからアイデアが生まれたゲームもあったというし、ヒットしたゲームのキャラクターたちには、そのプロフィールがことこまかに設定されていた。

有名なところでは「ゼビウス」だろうか。あの無機的な敵キャラクターすべてに、個性的な動きと役回りが与えられ、そして名前が3つずつつけられたのだ。たとえば、ボスキャラの元祖的存在ともいわれるアンドアジェネシスは、ほかにマザーシップとアドアーギレネスという名前を持つ。これはつまり、味方軍側の呼び名、敵軍側の呼び名、そしてコードネームが設定されているのである。

「ゼビウス」の場合は、原作のSF小説が書かれたことなども知られているが、ゲームにストーリーが存在しなかった時代に、ナムコでは主人公や敵のキャラクターが明確にされ、シナリオが用意されるという、映画のような手法でゲームが作られていた。

これらの楽屋裏の情報はほとんど明るみには出なかったが、完成品であるゲームに十分反映され、ほかのメーカーの作品とは一線を画した。また、NGなどでそれを知ったゲーマーは、奥の深さを感じとり、ますますナムコファンとの思いを強めていった。



↑「ドルアーガの塔」のヒロイン、カイの設定資料。美しい8等身の女性だが、実際のゲームでは2等身で表現された。



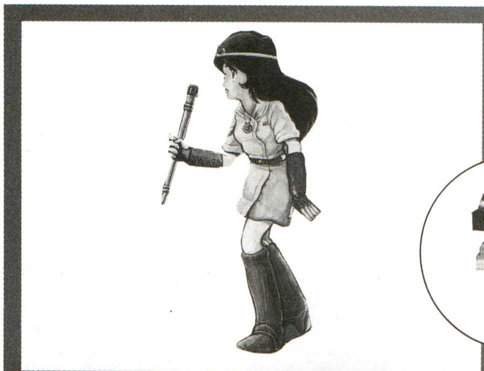
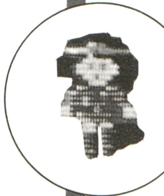
←↑ナムコの人気キャラクターたち。キャラクターのアイドル性と、ゲームシステムが相乗効果をあげて大ヒットした。

'80年代後半…8等身時代～本来の美しさを取り戻したカイ～

やがて、社会現象としての"ナムコフィーバー"は落ち着きを見せはじめた。しかし、時代の1歩先を行くナムコのスピリッツを愛するファンも根強く存在し、熱い眼差しを送り続けた。

そういったファンの期待を受けたのか、また、かつてのファンがクリエイターに成長したのか、'80年代後半のナムコのアーケードゲームには、カルトな人気を集めるキャラクターが次々に登場した。それはたとえばワンダーモモであり、「イシターの復活」のカイであり、「ワルキューレの伝説」のワルキューレであった。

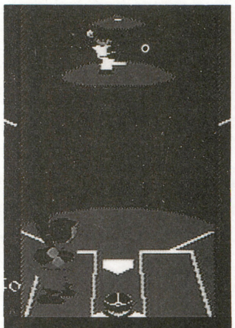
このころには情報誌も多数刊行され、本来は表に出ないはずの、彼女たちの細かいプロフィールは、完全にファンの知るところとなった。"ナムコフィーバー"の時代に情報に飢えていたファンたちはコレを喜び、また、新しいマニアックなファンをも獲得して、一部の人々の間だけで、静かな第2次ナムコフィーバーがはじまった。技術の進歩により、設定資料やイメージイラストに描かれた8等身のアニメチックな美少女が、ディフォルメされずにそのままモニターに登場するようになったこともたまらなかった。

↑「ドルアーガの塔」の続編、「イシターの復活」に登場したカイは、設定資料の体型に近い、美しい姿を披露した。

ところでナムコには、「パックマン」のような誰にでも愛されるゲームを作る一方で、「リブルラブル」のような、一部の人にしか分からないゲームもしばしばリリースするという2面性があった。'80年代後半も、アーケードでカルトな人気を集める一方、ファミコンでは誰もに愛される大ヒット作を生み出した。それがファミスタこと「プロ野球ファミリースタジアム」である。

多くのナムコファンは、このファミスタをいい作品とは認めながらも、違和感を覚えていた。たとえば「パックマン」は、ナムコの象徴である、斬新でユニークなアイデアとキャラクターを取り入れながら、それが結果的に多くの人に面白いと認められてヒットしたワケだ。根本的なところでは、一部にしか受けなかった「リブルラブル」と同じなのである。ところがファミスタは、実在のスポーツである野球を題材としており、しかも既存の野球ソフトとシステム的に大きく違うものではなかった。象徴的なのはキャラクターである。選手はみな、無個性な同じ姿をしており、いままでのナムコらしさとはまったくかけ離れた作品だということを強烈に印象づけた。第1次ブームからのマニアの熱は冷め、ナムコは新しい方向性を模索しだした。



↑ファミスタの選手は、み～んなこんな容姿をしている。個性と言えば、足が速いかどうかぐらい。

'90年代…シンボル不在の時代～ナムコらしさの象徴～

それまでのナムコらしさの定義に当てはまらないというファミスタの成功は、かたにはまらないというナムコの精神をかいま見せてくれた。が、その後、家庭用ゲーム機では、自社開発によるソフトの大ヒットはなく、現在では「リブルラブル」や「ハロー！ パックマン」などで、伝統の人気キャラクターを起用して、新たなナムコらしさを探っている。

一方、アーケードでは、「スターブレード」や「リッジレーサー」など、他のメーカーをしのぐ高水準のCGを駆使したゲームで成功をおさめ、時代をリードする開発チームの技術力を誇示している。

だが、そんな快進撃が続いても、ナムコというブランドイメージを、新しい世代のゲームファンに強烈に印象づけることができないのは、ズバリ、シンボルとなるキャラクターが不在のためだ。セガがパックマン的存在のソニックを、カプコンがワルキューレ的存在の春麗を擁し、それぞれ"キャラクター戦略"に成功して、ブランドイメージをあげているのにも関わらず……。

しかし、実はそんなところにこそ、ナムコスピリットが伺えるのである。

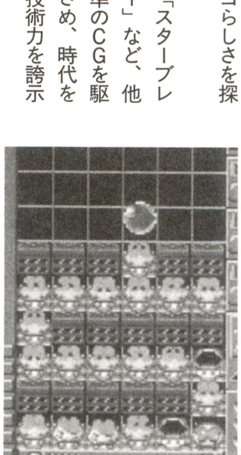


↑ナムコの経営するアミューズメントパーク「ワンダーエッグ」のシンボルキャラクター、ピラリス。

まず、ナムコは現在のキャラクター至上主義に安易に迎合することなく、自分の道を行っているとの見方ができる。決して、キャラクターの魅力でゲームシステムのまずさをカバーするようなことはせずに、まずはシステム的に面白みのあるゲームを作り出そうとする職人的な気質は、'80年代前半からまったく変わっていないものである。

また、常に時代を先取りしているため、キャラクターを中心とした戦略はもうやりつくしたとの見方もできる。いま、それに変わる新たななにかを見つけているのだとすれば、それが時間が経過するにつれて評価されることになるだろう。

以上はややナムコびいきな見解で、実は単に行き詰まっているだけだったりして……などと見る向きもあるが、なにはともあれ、時代に流されないいまの姿勢を貫いていれば、それが理解される日もやってくるだろう。その精神こそがナムコという会社の"キャラクター"なのだから。




↑→マッピー的なマスコットを狙えるのはコズモギャングズか。エレメカにビデオゲームに大活躍。

1994年のナムコ論

ナムコのゼビウスはゲームに文化の香りを持ち込んだ。そして、ゲームメーカーを語るべき対象にまで昇華させたのもやはりナムコである。気鋭の論客3人がナムコの「今」を斬る。

僕らがナムコに期待するもの

山下章

偶然にも、あるゲーム雑誌のナムコ特集のインタビューを受けるのとほぼ同時に、このコラムの依頼の電話がかかってきた。電波新聞社から9年ぶりに復刻された単行本『オール・アバウト・ナムコ』も、好調な売れ行きを見せているという。

最近になって再び、ナムコについて語られる機会が増えてきたような気がする。なぜ今、ナムコなのか。

ナムコというメーカーが作るゲームには、やはり印象深いものが多いからなのか。それとも、全盛期を知る人間たちが、近頃のナムコに対して、何かしらの物足りなさを感じているからなのだろうか。

唐突ではあるが、ナムコのゲームの歴史を振り返ると、大きく三つの時代に区分することができる。

第一期と言えるのが、『パックマン』『ゼビウス』『ドルアーガの塔』など、まさしくゲーム史に残る作品が連続して生み出された時代。当時、ナムコの各ゲームは「それ自身がひとつのジャンル」と言えるほど、独創性に溢れたアイデアの作品ばかりだった。

それが徐々に変貌していく第二期。この第一期と第二期の境目は人によって意見の分かれるところだろうが、僕はナムコがシステム基板を採用した86年頃を第二期の始まりと定義したい。

『源平討魔伝』『妖怪道中記』『ドラゴンスピリット』『ワルキューレの伝説』——それら第二期のゲームの特徴は、根本のアイデアの目新しさよりも、ゲーム全体が醸し出す世界観が強調されていたことだ。『ドラゴンスピリット』につけられた「ロマンシング・シューティングゲーム」というキャッチ・コピーが、それを象徴していたように思う。

そして、現在。第三期を代表するナムコ作品の多くは、ポリゴンという技法に立脚している。『スターブレード』『ギャラクシアン³』——10年前は空想や漫画の中でしか存在しなかったような作品が、ハードと技術の進化により、続々と現実のものとなっていったのだ。ソニーとの提携路線によって、この第三期の流れが今後も加速されていくのは間違いない。

未来を体感させてくれるゲームが世に出てくるのは、素晴らしいことである。しかし、そうしたゲームが中心となってきたナムコにやや物足りなさを感じてしまうのは、僕らの世代がナムコというメーカーに、第一期の作品群をイメージしているからなのだろう。ポリゴンを使った斬新な視覚効果のゲームは確かに凄いのだが、僕らが想像・期待していたものを具現化しているに過ぎない、という見方もできる。対して、第一期のナムコ作品たちが、僕らが思いもつかないような楽しさを提供してくれたのは事実だ。

ナムコには、体験性を高めた大型機だけでなく、第一期の流れを継承するような作品も作り続けてほしい——一人のナムコファンの切なる願いである。



1964年生まれ。ゲーム出版界を代表する書き手。電波新聞社を中心に多方面で活躍中。ゲームライター集団、ベントスタッフ代表。

筋金入りのポップセンス

とみさわ昭仁

いわゆるインベーダに少年期の価値観を侵略されて以来、はじめてそれを越えるショックを与えてくれたのが、ゼビウス軍団との、遭遇だった。そこにはシステムも、映像も、サウンドも、なにもかも新しい驚きが詰まっていた。

遊ぶ側でも作る側でも、とにかくゲーム好きを自認するなら誰でも必ずやナムコのファンだった時期があるはずだ。それほどナムコ製のゲームは、他社とは明らかに仕上がりの異なる〝ゲームとしての美しさ〟があったのだ。'80年代のミッキーマウスとすら呼ばれたパックマンの優れた造形センス。旋回軌道を描いて飛来するギャラクシアンの華麗な動き。グレースケールの多面体で構成されたゼビウスの構造物……。

そう、ナムコ作品はゲームという、ともすれば下品で冷たいイメージを持ちやすいものに、センスのいいポップさを吹き込んでいたのだ。

他のメディアと比較して、ゲームは作り手の表現欲が出やすいものだと思う。すると、作者はその作品に対して客観的なさじ加減ができなくなり、個人の趣味に片寄ったものや、特化した世界観を押しつけるようなものになってしまう。けれど、ほとんどのナムコゲームはそうなることを押さえ、徹底してポップな（つまりは一般性のある）味付けにこだわってきたのである。

ゲームシステムの良し悪しについては話が深くなり過ぎるので別の機会に譲るが、あくまでも表面的なイメージがゲームに与える影響というのは、あまりにも大きい。例えば、ある有名なファンタジー系のRPGなどでも、それがいくら優れたシステムを持ち、アイデアに富んだ作品だったのだとしても、あんなに古臭くてダサいものを「ドラマだ」と思っているようでは、業界をダメにしてゆくはずなのだ。ましてや、そういうダサいゲームを見て「これでいいのだ」と信じて育った子どもたちが未来のゲームの作り手になってゆくのかと思うと、筆者は暗澹たる想いにとらわれてしまう。

けれど、それとは逆に、例えば『マザー2』のような優れたポップセンスを備えた作品は、ゲーム界全体のセンスをも底上げするのに大いに貢献してゆくはずだ。もちろん、これは『マザー2』に限らず、任天堂製のゲームすべてに言えることではあるが。

そして、ナムコもまた「ゲームを彩るポップな要素」がいかに重要かというのを、20年近くも昔から確信していた希有なメーカーである。一時期はその持ち前のセンスの良さを失いかけていたようだったが（その時期とは、テレビCMで「おもいカルチャーをおもチャーという」などと言っていた頃のことだが）、ここ数年の作品を見た限りでは、かつての優れたセンスを取り戻しているようだ。

現在のゲーム界は、各社がニューハードの立ち上げに躍起になり、ハード戦争の様相を呈している。けれど個人的には、ナムコはそんなことに巻き込まれず、果てしなく優れたソフトを作り続ける場所であって欲しいと願っている。「技術の進化」と「優れた表現力」を正しく共存させ、そこに「新しい驚き」を作ることのできる数少ないメーカーがナムコであると信じているからだ。



1961年8月3日生まれ。ゲームライター。落ちもの評論家&ドリフターズ研究家。ナムコのベスト1は『モトス』というひねくれ者だ。

「ギャラクシアン」よもう一度……

渋谷洋一

私にとって、かつてナムコというメーカーは、特別なものだった。'79年はあの空前絶後のインベーダーブームの真っ只中で、多くのメーカーは『インベーダー』のコピー的模倣作品をじゃんじゃん造って、がんがん儲けていた。そんな状況の中、唯一そうしたインベーダーゲームを造らなかったメーカーがある。それが、ナムコである。『インベーダー』の模倣作品を造らなかった本当の理由は、わからない。『ジービー』や『ボムビー』がたんまり売れ残っていて、それどころじゃなかったのか、ただ単にブームに乗り遅れたのかは知らない。だが、インベーダーブームが消沈し、さてこれからのゲームシーンはどうなると、ゲームセンターのオペレーターが心配しはじめた頃、美しいカラーグラフィックと、敵キャラクターが流麗な放物線を描いて飛行するあの、ゲーム史に燦然と輝く名作、『ギャラクシアン』がゲームセンターに堂々登場した。『ギャラクシアン』はハード的にもソフト的にも他のメーカーの作品よりも優れていて、まさに革新的なゲームであり、以後のゲームシーンに多大な影響を与えた作品だ。以後『パックマン』、『ラリーX』、『ボスコニアン』、『ディグダグ』、『ギャラガ』、『ゼビウス』、『ポールポジション』等々、一連のヒット作品を世に送りだし、事実上ナムコは業界のリーディングメーカーとなった。と同時に、一プレイヤーであるこの私にとっても、ナムコとは最も信頼のおける敬愛するブランドでもあったわけだ。

だが、世は諸行無常。俺の中で、ナムコというメーカーが特別じゃなくなってきた。リメイク作品ばかりを造りはじめた頃からだろう。革新的なゲームを好み、それをアーケードゲームに望んでいる俺と、少々ずれが生じてきたのかもしれない。もちろん、よくいわれる『ゼビウス』を中心としたナムコ黄金期の偉業は敬服に値するものであり、語り継がれなければならないものでもある。あのときは特別だった。しかし、現在は優秀なメーカーのうちのひとつという認識でしかないのも事実だ。

'92年、ゲームシーンは対戦格闘ブーム。多くのメーカーが火付け役の大ヒットゲーム『ストⅡ』の模倣作品を世に送りだし、それなりの評価と成功を収めていた。だが、ナムコは最後の最後まで対戦格闘ゲームを出さなかった。まあ、最後の最後で出して失敗したのだが……。

だが、単なるブームに迎合しないスタンスは、あの『ギャラクシアン』を世に送り出す当時のナムコを彷彿とさせる。『インベーダー』には『ギャラクシアン』。『ストⅡ』には……。'93年、『リッジレーサー』。そして今年は'94年、『ハローパックマン』や『リブルラブル』。これらはナムコ逆襲の前兆であってほしい。俺は革新的な『ギャラクシアン』的作品が'95年にでると信じている。



1967年生まれ。パンクスでハイローラーなゲーム博物館館主。いつも皮の服を着ている。

（編集部註：渋谷氏の文中に“模倣”という表現がありますが、これはあくまでも渋谷氏の主観的な表現であり、一般的ないし法的な意味ではありません）

特別インタビュー！ナムコゲームミュージックの誕生。そして明日を聞く。



ゲーム音楽の達人

他のメーカーよりもいち早くゲームに音楽を取り入れたナムコ。そのナムコゲームミュージックの創始者とも言える大野木氏、そして現在のナムコゲームミュージックを支える小沢氏、川田氏を迎えてゲームミュージックについて伺った。

ナムコはやりたいことができる会社だったよ

――大野木さんがナムコに入社されたのは何年ですか?

大野木（以下"大"）：何年かな? パックマンが発売された年ですよ。だって仕事でパックマンばっかりやってた。

――最初から音楽担当で入社されたんですか?

大：あの頃は特に音楽というのはなかった。曲を入れたというのはギャラクシアンのスタッフのとことか、パックマンのコーヒーブレイクと呼ばれてるものくらいで。それだけでも他のメーカーは大騒ぎしてた時代だから。

小沢（以下"小"）：大野木さんはサウンドもできるけどプログラマーが本職だったんですよね、最初は。

大：実際のところ、なんで入ったかよくわかんないんですよ。大学の友達が広告見て"面白いから、僕はダメだけどお前が行ってこい!"って（笑）

――最初に作ったゲームは?

大：確か、ラリーXだと思うけどなあ。

――当時の音楽の扱いは?

大：ないよりあったほうが、みたいな（笑）

――それが変わったのは?

大：ゼビウスだね、やっぱり。あれがものすごかったでしょ、大爆発して。細野さんまで出てきてレコードになって。あれも最初は、そんなもん売れっこないよって。まあ細野さんていう名前があるからそこそこ売れるだろうとは思ってたけど。そしたらゲームフリークたちが待ってましたと飛びついたんだよね。

――レコーディングの思い出は?

大：ああいう人達って夜中仕事するでしょ。で、持って行くわけじゃない、筐体を。それで"細野さん、ここどうしましょう"っていうと"う〜ん、やっといて〜"って。ず〜っとゲームしてんの（笑）。それで4時か5時に終ってそのまま筐体を会社の車で戻して遠藤君（遠藤雅伸氏）と2人で会社の前で鍵開けてくれるの待ってた。車の中で9時まで寝てたんですよ（笑）。

――完成したアルバムの印象は?

大：感動しまくりましたよね! スタジオのでっかいスピーカーでものすごい音で聴くわけでしょ。家で聞くのと迫力が違う。

――それで、考え方は変わりました?

大：それはありますよね。やっぱり。

――会社も強力にバックアップとか?

大：上の人達はどういうつもりでいたのかな? でも、やりたいことができる会社だったよね。今もそうだと思うんだけど。あれ買ってくれ、これ買ってくれって言えば買ってくれるんでしょ?

川田（以下"川"）：その言い方はまずいな〜（笑）。

大：ナムコの一番いいところだと思ってますね。あんまりうるさいこと言わないし。

ナムコの初期ってPCMだよねすごく荒いけど

大：辞めてからかな? 某他社の人にとてもくやしがられたんですよ、当時はナムコのだけ波形が作れたんだよね。あれが結構良かったんだよ。

小：ナムコ音源ってやつですよね。

大：そう。他社は矩形波の出るオルガン−Cと言われるやつだったけど、ナムコはカスタムチップだけど、なんだかわけのわかんない番号のやつでさ。

――当時の同時発音数は?

小：ラリーXとかディグダグは3音ですね。

――音が足りなくて困ったことは?

大：それはないですね。あの〜、僕はドラム使ったことないんですよ。FCでもノイズでパーカッシブなことはしなかったし。任天堂のバルーンファイトかな、あれをやった人はそういうの上手かったね。それぞれ特徴がありますから、どっちにしたって効果音でどっか消えちゃうんだからね。BGM鳴って効果音があって、もう1個なんか鳴ったらベース削って。

――今は何音でるの?

川：いま32音（笑）でも足りない。

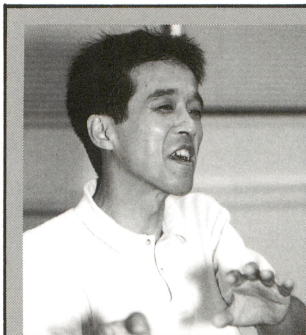
大：足りない? 何やってるの!（笑）



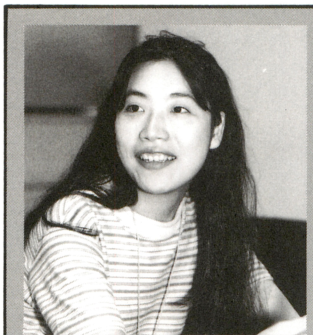
――FM音源の頃っていうのは？
大：僕は現役じゃなかった。ちょうどレコード作ってた頃ですね。でも、FMとか曲の人が音作りに時間とられすぎるのはよくないね。
川：結局FMは難しいから時間かけてもあんまりうまいことといかなかったり。何でFMを採用したのかな？
大：当時あれが最先端だったからね。でも、ナムコの初期ってPCMだよね。ものすごい荒いけど（笑）
――曲を創る時の苦労とかは？
大：ないです。
――すぐにできるんですか？
大：まあね。ちょろいちょろい（笑）
――そこまで言っちゃいますか？
大：う〜ん、そう問いただされるとねェ……。誰しも、小さい頃からいろんな音の体験があるわけで、それがいつの間にか発酵して、自分の音楽が生まれる。だから作るのでヒーヒーっていうのはなかった。そんなに量をこなさなくてよかったし。〝曲が気に入らない？　じゃあお前が作れ〟とか、そういう世界でしたね（笑）。

効果音はキライだったね

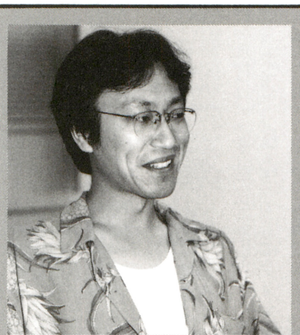
――効果音はどうでしたか？
大：効果音はキライだったね。純ちゃんとかKさんとかはうまいよね。
――：やっぱり最初は口で言うんですか？
小：私はそうだった。〝ビュウーン〟とか言うと、それをテープみたいに遅まわしで言いながらこんなもんかなって音程を動かすの。
大：結局、音符で書いちゃったもんね。グリッサンドっていうの？
――実際に弾いてみるんですか？
大：いや。そのままっていうか、例えば上から降りてくる〝ビュ〜〟っていうのは……
小：半音ずつ下げる。
大：うん。テンポをすごく早くすれば結局そう聞こえる。そういうのを試しているうちにこれがいいって決めるんですよ。だから面倒でキライだった。
小：昔は効果音作るのにすごい時間かけてたと思う。最近はサンプリング、ポンで終っちゃう。
大：昔って、いかにニセモノで本物ぽく聴かせようとしてたけど、いまは本物使って本物を聴かせるだけだよね。
小：でも、擬音っていうか、この世にない効果音ってとっても好きだな。ジャンプのときの〝ピョーン〟って。
大：もしかしたら、昔の人が言ってるゲームミュージックって、そういうことかもしれないね。効果音のほうが印象強いのかもしれない。そういえばT社には音の職人さんがいたよね。
小：分業やってたとこあるみたいですね。
川：すごいツラそうじゃん。
大：いや〜、その人ははまってたみたいよ。
小：爆発音の係とか（笑）1日中、1年中爆発音ばっかり作ってた人とかいるみたいなんだけど。ウチの会社は違うよね。



大野木宣幸
Nobuyuki Ohnogi
元ナムコ社員（1980年入社）。日本で初めてゲームミュージックを作ったといえる凄い人。
代表作品：ラリーX、ニューラリーX、マッピー、ホッピングマッピー、リブルラブル、ファミリーサーキット、他。



小沢　純子
Junko Ozawa
ナムコサウンドスタッフ（1983年入社）。ポップなメロディに定評がある。大野木氏を師と仰ぎ、プログラム、サウンドともに大きな影響を受けている。
代表作品：ギャプラス、ドルアーガの塔、イシターの復活、スカイキッド、トイポップ、他。



川田　宏行
Hiroyuki Kawada
ナムコサウンドスタッフ（1984年入社）。ナムコきっての理論派。常に完成度の高いサウンドを提供する。
代表作品：スターラスター、ワルキューレの冒険/伝説、妖怪道中記、ウイニングラン、ソルバルウ、他。

大野木さんは曲に歌詞をつけて歌ってくれたんです

――大野木さんの曲を聞いてどんな印象を持ちました？
小：私はニューラリーXが今でも一番好き。会社の面接の時も〝ナムコのゲームでどれが好きか〟って聞かれて〝ニューラリーX〟ってしっかり言ったの。〝その曲作った人があなたの先輩になるでしょう〟って言われてすごくうれしかった（笑）
川：やっぱりニューラリーXとかよかったけど、なんていうか曲っていうより効果音っぽく聞いてた。自分だったらもっと違うことやるかなって、逆に批判めいてたなあ。嫌いとかそういうのではなくてね（笑）。
小：音楽的っていうよりも大野木さんの性格が感じられるから好きなの。
大：ありがとうございます（笑）。
――大野木さんの面白いエピソードは？
小：大野木さんは自分の曲はもちろん、人の曲まで全部歌詞をつけて歌ってくれるんですよ（笑）。ゲームって最初無音で作ってますよね。それに音楽が入ると、いい曲だって言ってくれる時もあるんですけど〝え〜、こういう曲？〟って言われるときもあるんです。その時に大野木さんの歌詞があると強いんです。いつも歌ってくれてるとだんだんと慣れてきて、〝それ合うんじゃない？〟ってみんな言ってくれるようになるんですよ。
――どんな歌詞なんですか？
小：私が好きなのはディグダグで〝飲みすぎ食べすぎ寝不足、頭ガンガンガガガガガン〟って。もう、一発で強烈に覚えてしまいました。
川：なんでそんな歌詞が出るかな〜？（笑）
大：よく飲んでたもん（笑）
――他にはどんな歌がありましたか？
小：ドルアーガもいい歌詞つけてほしかったのに、〝ドッドドッドドルア〜ガ〟って歌うだけで今ひとつだった。私の曲には面白い歌詞つけてくれなかったんですよ、悲しいことに。でもギャプラスのコイン音は〝おやまあ〟っていうのをつけていただいて。ドラゴンバスターのときは〝オウオウオウオウ〟ってガラ悪くからむんだよね（笑）。
大：かなり珠玉の作品が多いよね（笑）
小：なんでこう上手いんだろうって。すごい才能ですよ。本当に。
大：要するに遊んでたんですよね。あと、例えば曲作るでしょ。で、名前つけないと人に聴かせるときに区別つかないでしょ。タイトルを言って覚えられる曲ならいいんだけど、153番の曲とか言ってもわかんないでしょ、そ

れで歌詞をつけたっていうのもある。

これからのゲーム・ミュージックは渋谷系？

——これからのゲームミュージックの方向性は？
川：以前はハードの制約もあってゲーム固有の世界だったじゃない。そこに細野さんが着目して、こんな面白い音楽があるよってクローズアップされたのがひと昔前。それからハードの性能がよくなって普通の音楽に近づくようになった。それが果して正しい道だったのかっていうのは疑問が残るけど。
小：以前はゲームミュージックっていうジャンルがあったけど、最近はそういうんじゃなくて普通の曲になっちゃったもんね。
大：米米クラブと張りあったりしなきゃなんない（笑）。とりあえず、そういう感じになっちゃったでしょ？
川：なってしまった。
——そういったところで、ゲームならではのものが欲しいなと思うんですが。
川：うん。ハードが進歩したから普通の音楽みたいになるのはいいんだけど、それは寄り道みたいなもので、もうちょっと違う方向へ行くべきだと思いますけどね。
——あえてPSGの音を使っちゃうとか？
川：多分、音源がどうとかっていう問題じゃないと思う。音源は新しいものでいいから、場面にあわせて自動で作曲してくれるような新しいシステム作るとか。そしたら仕事しなくていいし（笑）。
小：グラフィックだって、昔は16色しか出なくて、塗り絵みたいな絵だったじゃないですか。それが何万色とかを使えるようになって、影をつけたり立体感を出したりしてリアルな感じになるじゃない。そうすると曲も絵に合わせるから、昔みたいな単純でかわいい感じの曲じゃ合わなくなってきちゃうんですよ。よく昔のナムコみたいな曲をなんで書かないのかって言われるんだけど、別にキライになったわけじゃなくて今のゲームに合わないんですよ。





大：大変だよね。本当にゲームの進化って早いからね。今やってたらどうなってるか……。
——今だったらやりたくないですか？
大：もう無理無理。ついていけないよ。
——家庭用ゲーム機はCD-ROMですよね。
小：そう。今まで512のROMに入れてたのが、いきなりこうなって戸惑いを感じちゃう。でも、ハード的な制限がないからその人の音楽性とか、ゲームに対するイメージが伝えやすいね。
——なるほど。
小：でも大事な音ってあるでしょ、自分のショット音とか。これを絶対に目立たせたいっていうときに、昔は音数が少なかったからしょうがなくやったっていうのもあるんだけど、優先順位を高くしてBGMを全部消しちゃって、全チャンネル使ってエクステンド音を鳴らしちゃったことがあったんですよ。その音が大事だからBGMを消してでも目立たせたいっていう。だけどCDになるとプログラム的にそういうことができなくなっちゃった。やっぱりBGMが流れっぱなしっていうのは気に入らないから、プレイヤーの動きに反応して何か返したい。あと、BGMじゃなくてCDの余った所を使って何かしようかなと。ゲーム性とは違うけど。知らないうちに入れちゃって、後で怒られるという（笑）
——大野木さんがCD-ROMをやるとしたらどうしますか？
大：CDのゲームを作るときに、540メガをいかに埋めるかということを考える人が多いんだけど、別に100メガしか使わなくても満足できるものが作れればね。さっき小沢さんがいってたBGMを消せないっていう事なんかは、ハードは進歩しているけど退化している部分もあるのかなと思うよね。自由度がないっていうかね、逆説的に。昔は自由度がないようだけど、その中で好き勝手なことができてた。音の側から盛り上げていくっていうか、ミュージックエフェクトという形で関わっていたということなんじゃないかな。今が違うとは言えないけど、他の部分に時間を取られちゃうみたいじゃない。もし現場に戻るとしたら、そこらへんを取り除いてあげたい。全部埋めなくてもいいんだよ。
——ユーザーとしては、全部埋まってないといやだっていうのは多いですよね。
小：CD-ROMでパックマンだけしか入ってなかったら怒られそう。だったらアニメーション入れろ〜とか（笑）
——ところで、今の若手はどうですか？
川：なんか、想像のつかないことをやってくれるから面白いよね。センスの面とか違うなって。
——次に来るのはどんな音楽でしょう？
大：流れがあるでしょ、音楽って。僕が子供の頃はいわゆる歌謡曲と、学校では唱歌。小学生くらいの時にビートルズが流行って、高校生でフォークソングからニューミュージックになって。だいたいその頃に聴いたものが出てきちゃうから。ちょっと前にCMでよくビートルズがかかってたよね。なぜかというと制作会社の偉い人や、発注しているとこのおじさんがビートルズ世代の人達で、そういう人が仕切るから。僕らのあとにロック小僧がきて。そうなると次は渋谷系かな（笑）
小：まだ来てないな渋谷系は（笑）
——渋谷系はゲームに合わないような……
大：いや、そういうのが認められるかもしれないよ。感性の問題でしょ。そういう曲を作る人達がいて、そういう人達がゲームを作るかもしれない。もしかしたらゲームと呼べないものになるかもしれないけど。
小：やっぱり、その人達が創作ってゲームミュージックになるんだと思う。よく、ゲームミュージックっぽくないって言いかたをするけど、それって昔のゲームミュージックっぽくないってことでしょ。今までと違うからっていう。だったら、これからはそういう曲をゲームの音楽にすればいい。
——なるほど、昔にこだわっちゃう人はゲームミュージックおやじって感じですね。

忘れちゃいけないNGの思い出

——最後にNGの思い出など。
小：NGは入社した年にできたんですよね。こんな雑誌があるんだ〜って。営業研修してるときにNGが出て大宮事務所に配られて読んだ覚えがある。一番最初に載ったのはギャプラスかなんかの記事だったな。大野木さんはディズニーワールドで買ったぬいぐるみをもって下向いてた（笑）。
大：う〜ん、あんまり覚えてない。
川：学級新聞みたいだったよね、とても一企業のやっているものとは思えなかった（笑）。でも、よくも悪くもそこが光ってたよね。
——本日は長時間ありがとうございました。

ALL CATALOGUE
ナムコ ゲームミュージックアルバム

ナムコのゲームミュージックを収録したCD（一部レコード）は各レコード会社から様々な内容で発売されている。ここではそれを一挙に紹介する。残念ながら廃盤などで手に入らないものもあるが、機会があればぜひ聴いてみてほしい。

ナムコット ゲーム ア・ラ・モードVOL.2
●1988年8月21日●ビクターエンタテインメント

ファミリースタジアム、ファミリージョッキー、ファミリーサーキット、ナムコクラシック、ファミリーボクシング、ファミリーテニス



FC版のスポーツゲームを一挙収録。A面はオリジナル、B面はアレンジという構成。歌ものアレンジでは飯田久彦、金沢明子、貴家堂子が歌っている。

ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.1
●1987年7月25日●アルファレコード

イシターの復活、サンダーセプター、ホッピングマッピー、ローリングサンダー、源平討魔伝



ナムコのカルト黄金期の幕開けとなった名作が収録されているアルバム。マニアなら絶対欲しいが、今手に入れるのは難しい。源平のジャケットが渋い!!

ビデオ ゲーム グラフィティ
●1986年3月21日●ビクターエンタテインメント

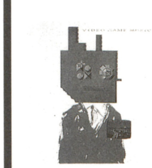
モトス、スカイキッド、バラデューク、スターラスター、源平討魔伝、ニューラリーX、マッピー、ディグダグ、リブルラブル（全てアレンジ）



いち早く歌ものアレンジを取り入れた楽しい内容。加えて、ジャケットやインナーの作りがとてもカッコイイ!!今のゲームミュージックも見習って欲しい。

ビデオ ゲーム ミュージック
●1984年4月25日●アルファレコード

ゼビウス、ポスコニアン、パックマン、フォゾン、マッピー、リブルラブル、ポールポジション、ニューラリーX、ディグダグ、ギャラガ



初めてのゲームミュージックアルバム。監修およびアレンジは、あの細野晴臣氏。このレコードのおかげで現在のゲームミュージックがあると言ってよい。

ビデオ ゲーム グラフィティVOL.3
●1988年12月16日●ビクターエンタテインメント

アサルト、ギャラガ'88、爆突機銃艇、ワールドスタジアム、ローリングサンダー、トイポップ



ポップから渋め、メジャー、マニアックと様々なタイトルを収録。アサルトのベースはまりのノリには、ゲームミュージックファンもはまったはず。

ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.2
●1987年8月25日●アルファレコード

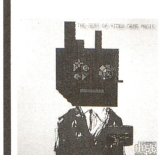
妖怪道中記、スカイキッド、バラデューク、ワンダーモモ、モトス、スカイキッドDX



おどろおどろしさをテクノポップで表現した妖怪道中記。アイドルミュージックのワンダーモモなど、オリジナルだけでも楽しく、充実したアルバム。

THE BEST OF VIDEO GAME MUSIC
●1986年4月25日●アルファレコード

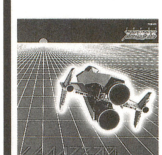
ゼビウス、ポスコニアン、パックマン、フォゾン、マッピー、リブルラブル、ポールポジション、ニューラリーX、ディグダグ、ギャラガ、グロブダー、ドラゴンバスター、メトロクロス、ギャプラス、ドルアーガの塔他



ビデオゲームミュージックとリターンをまとめて1枚にしたベスト盤。これを聴けば80年代前半のナムコの素晴らしさがほとんどわかるはずだ。

スーパーゼビウス
●1984年8月25日●アルファレコード

スーパーゼビウス、ギャプラス、ドルアーガの塔 （全てアレンジ）



これも細野氏によるもので、12インチシングルにアレンジを収録。スーパーゼビウスもよいが、ギャプラスのアレンジは今でもNO.1と評価する人も多い。

未来忍者・慶雲機忍外伝 G.S.M.NAMCO 1
●1988年12月21日●ポニーキャニオン

未来忍者



アーケードのBGMと映画のサウンドトラックを収録。さすがにストリングスの響きはサントラに負けるが、アーケードもなかなか重厚な作りだ。

ビデオ ゲーム グラフィティVOL.2
●1987年10月21日●ビクターエンタテインメント

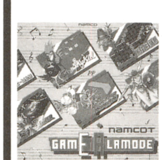
ドラゴンスピリット、トイポップ、ブレイザー、ワンダーモモ、サンダーセプター、妖怪道中記



ドラスピのオリジナル+ワンダーモモのアレンジバージョンは最高。古くからゲームミュージックを聴いている人は絶対に忘れられない1枚といえるだろう。

ナムコット ゲーム ア・ラ・モード
●1986年9月21日●ビクターエンタテインメント

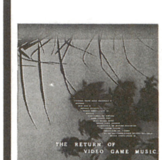
ワルキューレの冒険、マッピー、ワープマン、ギャラクシアン、ギャラガ、スターラスター、ゼビウス、バベルの塔、バトルシティ、パックマン、ディグダグ、スカイキッド、リブルラブル



FC版のオリジナルサウンドと、効果音などをリミックス的に使ったアレンジバージョンを収録。アレンジは、今のハウスミュージックのようだ。

ザ・リターン・オブ・ビデオゲームミュージック
●1985年6月25日●アルファレコード

ポールポジションII、グロブダー、ディグダグII、ドラゴンバスター、メトロクロス、ギャプラス、ドルアーガの塔



ビデオゲームミュージックの続編にあたるもので、現在から見ればマニアックといわれるタイトルが揃っている。B面にはオリジナル曲も収録されている。

※価格はメーカーまでお問い合わせ下さい。すでに廃盤となっているものもございますので、ご了承下さい。

サイトロン ビデオゲームミュージック年鑑1990

●1991年2月21日●ポニーキャニオン

マーベルランド、ウイニンググラン鈴鹿GP他



前の年から始まったサイトロンVGM年鑑。この年はナムコは2タイトルがランクインしたということになる。それにしてもCD3枚組とはスゴイ。

ゲームミュージック ベスト・オブ・ザ・イヤー1989

●1990年3月21日●ポニーキャニオン

ワルキューレの伝説、スプラッターハウス、フェリオス、メタルホーク他

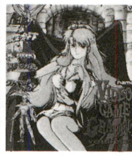


ゲーメスト大賞のVGM部門の上位10本のBGMを収録。1枚のアルバムに様々なメーカーのサウンドが入ったというところに、かなりの意味があるのだ。

ビデオ ゲーム グラフィティVOL. 6

●1989年10月4日●ビクターエンタテインメント

フェリオス、フェイスオフ、ロンパーズ、メルヘンメイズ、ワルキューレの伝説



絵とボイスのイメージが強いフェリオスだが、BGMはオーケストラでビシッと決めている。メルヘン&ワルキューレのアレンジは変化に富んでて面白い。

ドラゴンスピリット エモーショナル・サウンド・オブ・ナムコット

●1989年2月5日●アポロン

ドラゴンスピリット、妖怪道中記、ギャラガ'88（すべてＰＣエンジン版）



PCエンジンのサウンドにエフェクトをかけて収録。曲だけでなく効果音の一つ一つにトラックを使っており、総トラック数はなんとMAXの99。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 4

●1991年3月21日●ビクターエンタテインメント

ドラゴンセイバー、ドラゴンスピリット



エクスプレスシリーズでは異例の2枚組企画。ドラゴンセイバーだけでなく、隠れミュージックのドラスピSYS2バージョンも収録されているのだ。

マーベルランド

●1990年5月21日●ポニーキャニオン

マーベルランド



ポップなカントリー路線のマーベルランド。見た目は可愛いんだけど、ゲームが難しくて、CDでないと最後のほうの曲が聴けなかった人もいるでしょう。

ダートフォックス

●1989年11月21日●ポニーキャニオン

ダートフォックス



全7トラックのうち4トラックが「ランニングアップ！」。それでもはまってしまうのがこの曲の魅力。めがてん氏本人のアレンジもいいぞ。

ビデオ ゲーム グラフィティVOL. 4

●1989年3月8日●ビクターエンタテインメント

ベラボーマン、パックマニア、ファイナルラップ、クエスター、ドラゴンスピリット



歌ありドラマありとかなり楽しい。ベラボーマンが主役なのはもちろんだが、パックマニアを収録しているところがアルバムとしての価値を高めている。

ビデオ ゲーム グラフィティVOL. 7

●1991年5月1日●ビクターエンタテインメント

スティールガンナー、ピストル大名の冒険、球界道中記、コズモギャングズ、ドラゴンセイバー、バーニングフォース



なんとアレンジが5曲も収録。ビクターではおなじみの米光アレンジに加えて、ロックバンド〝ACTION〟によるヴォーカルバージョンもあった。

ディス イズ ナムコ！

●1990年9月21日●アポロン

パックマン、ギャラガ'88、マッピー、ドラゴンスピリット、ゼビウス、妖怪道中記、ローリングサンダー、イシターの復活、アサルトサンダーセプター（全てアレンジ）



楽曲に合った様々なジャンルのアレンジが聴けるアルバム。中でもサックス一本でのゼビウスは普通は考えつかない。アイディアに脱帽しました。

ナムコ ベストヒットパレード

●1989年11月21日●ビクターエンタテインメント

オーダイン、ベラボーマン、マッピー、ファミリーテニス、チャイルズクエスト、ファミリージョッキー、ニューラリーX、ナムコクラシック、ディグダグ、リブルラブル、ワンダーモモ（全てアレンジ）



いままでのアルバムに収録されていた歌モノアレンジを一挙に集めたベスト盤。それぞれのカラーが濃いので、かなりデリシャスな内容になっている。

ウイニンググラン G.S.M.NAMCO 2

●1989年7月21日●ポニーキャニオン

ウイニンググラン、スプラッターハウス、メタルホーク



サウンドクオリティの高いウイニンググランに感動、迫力のメタルホークに圧倒され、真っ暗な部屋でスプラッターを聴いて怖がるという、3段階に楽しめる。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 5

●1991年6月21日●ビクターエンタテインメント

ローリングサンダー2



サウンドは前作の雰囲気を所々に見せながら、格段にパワーアップ。ゲームプレイのサウンドを聴くと効果音がとてもよく出来ていると感じさせる。

ファイナルラップ2 G.S.M.NAMCO 3

●1990年9月21日●ポニーキャニオン

ファイナルラップ2、ウイニンググラン鈴鹿GP、フォートラックス、デンジャラスシード、ギャラクシアン^3



筐体モノの迫力サウンド+カッコいいアレンジは、レースゲームの雰囲気を盛り上げてくれる。その中に入ったデンジャラスシードはちょっとかわいそう。

貝獣物語

●1988年12月21日●キティレコード

貝獣物語（ＦＣ版）



安全地帯の六土開正が音楽を担当。オリジナル+アレンジを収録。FCサウンドは普通はモノラルだが、特殊レコーディングによりステレオになっている。

ビデオ ゲーム グラフィティVOL. 5

●1989年8月21日●ビクターエンタテインメント

オーダイン、メルヘンメイズ、ギャラガ'88、ロンパーズ



ノリのいいポップなオーダイン、可愛いメルヘンメイズ。どちらも曲がよいうえにステージの雰囲気をバッチリ表現しているという点で人気が高い。

765 MEGA-MIX

●1991年7月21日●アポロン

源平討魔伝、ワンダーモモ、ゼビウス、ギャラガ、ディグダグ、パックマン、マッピー、ニューラリーX、ギャプラス、妖怪道中記（全てアレンジ）



ナムコの名作BGMをハウステクノアレンジで収録。プロデュースは戸田誠司が担当。内容からジャケットまでインディーズのノリで、CDケースも薄型だ。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 3

●1990年9月21日●ビクターエンタテインメント

ファイネストアワー



ゲームのカラーを考え、楽曲よりもゲームを盛り上げるほうを重視したサウンド。ゲームをある程度プレイしてからCDを聴くのがベストなのだ。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 2

●1990年2月7日●ビクターエンタテインメント

バーニングフォース



金属的サウンドは2100年という設定にぴったり。ファンキーなベースラインとベンド（ピッチエンベロープ？）のきいたメロディの組み合わせが気持ちいい。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 1

●1989年9月21日●ビクターエンタテインメント

ワルキューレの伝説



新シリーズ第1弾が豪華サウンドに定評のある「ワルキューレの伝説」。中古基板の値段が高くて驚いたが、CDがすぐに売り切れたのはもっと驚いた。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 13
●1994年7月21日●ビクターエンタテインメント

ネビュラスレイ



ゲームの雰囲気をつかんだノリと、全体を通してしっかりと統一されたサウンド作りがグッド。曲を聴くと随所に凝った部分が見えてくるのだ。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 11
●1994年1月21日●ビクターエンタテインメント

リッジレーサー



様々なスタイルのテクノサウンドが炸裂。ついにゲームミュージックもロッテルダム系まで来た。しかし、これだけのことに対応出来る基板もなかなか凄い。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 9
●1993年5月21日●ビクターエンタテインメント

ナックルヘッズ



各キャラクターごとに、声優のセリフからBGMを聴かせるというわかりやすい構成。エンディング曲がキャラクターによって違うのが楽しいね。

女神転生Ⅰ・Ⅱ 召喚盤・合体盤
●1991年12月16日●ビクターエンタテインメント

女神転生、女神転生Ⅱ



オリジナル＋アレンジの2枚組。オリジナルでFCを8台同時に鳴らしたり、アレンジで本物のパイプオルガンを使うなど凝った作り。ブックレットも面白い。

幽★遊★白書2～格闘の章～ゲーム ミュージック アンサンブル Vol. 2
●1994年7月21日●メディアレモラス

ＳＦＣ幽★遊★白書２～格闘の章～



前作同様にアレンジは8曲。前半4曲が藤木和人氏によるギターの効いたロック系アレンジに、後半の4曲はおなじみ伊藤ヨシユキのハウスアレンジだ。

幽★遊★白書ゲームミュージックアンサンブル
●1994年1月21日●メディアレモラス

ＳＦＣ幽★遊★白書



SFCオリジナル＋アレンジ。アレンジが思いっきりハウスだったのは意外だったけど、面白い。おなじみ"微笑みの爆弾"もインストのハウスになっている。

Walkure Story FOR ORCHESTRA
●1993年7月21日●ビクターエンタテインメント

ワルキューレの伝説、ワルキューレの冒険（オーケストラアレンジ）



あのワルキューレサウンドを海外録音でフルオーケストラにアレンジ。物語的な感覚を感じさせてくれる。富士弘のピクチャーブック付きもあるよ。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 6
●1992年3月21日●ビクターエンタテインメント

スターブレード、ギャラクシアン³



どちらもSF映画やアニメのような盛り上げ方がとてもカッコイイ。ギャラ³は最後に声優を使った本編の再現ドラマ＋ナゾ？のドラマを収録。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 14
●1994年9月21日●ビクターエンタテインメント

リッジレーサー２



あのリッジレーサーが2になった。サウンドはさらに多様化して面白さ大爆発。さらにニューラリーXがアレンジされて聴けるとなればマニアは涙モノだぞ。

エルズストーリー
●1994年2月23日●ビクターエンタテインメント

ナムコ・ワンダーエッグ内サウンド、エルズストーリーより書き下ろし



ナムコのワンダーエッグのイメージストーリを音楽にしたもの。また、ワンダーエッグ内で流れる曲を収録。ゲームとはちょっと違った雰囲気を味わおう。

ビデオ ゲーム グラフィティ VOL. 9
●1993年9月22日●ビクターエンタテインメント

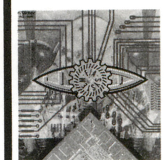
スティールガンナー２、タンクフォース、ゴーリーゴースト、バブルトラブル、ローリングサンダー２、ナックルヘッズ、ラッキー＆ワイルド



わりと地味めなタイトルが揃った。「ラッキー＆ワイルド」のアレンジを担当してるのはヨッチャンこと野村義男。なんと歌って演奏までしているのだ。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 7
●1992年10月21日●ビクターエンタテインメント

Ｆ／Ａ



ハードコアテクノを全面的にとりいれた。しかし、オリジナルの解釈が入っているところがポイント。ノンストップで聴くのがいいぞ。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 15
●1994年10月21日●ビクターエンタテインメント

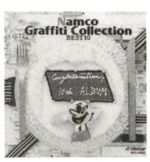
Ｘ－ＤＡＹ



オリジナル＋アレンジを収録。アレンジは作曲者のAYA、めがてん、さのでじ。ナムコサウンドスタッフのアレンジバージョンが聴けるのは貴重だよ。

ナムコ グラフィティ コレクション ベスト10
●1994年4月21日●ビクターエンタテインメント

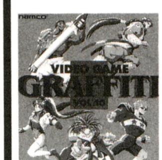
ドラゴンスピリット、オーダイン、アサルト、フェリオス、ソルバルウ、ベラボーマン、ワンダーモモ、ワルキューレの伝説、Ｆ／Ａ、ドラゴンセイバー、サンダーセプター、ギャラガ'88、メルヘンメイズ、他。



いままでのグラフィティシリーズからファン投票で選ばれたオリジナル＆アレンジを収録したベストアルバム。やっぱり聞きどころは楽しいアレンジだね。

ビデオ ゲーム グラフィティ VOL. 10
●1993年12月16日●ビクターエンタテインメント

ニューマンアスレチックス、エクスバニア、熱闘！激闘!!クイズ島、倉庫番ＤＸ、スーパーワールドコート、爆裂クイズ魔Ｑ大冒険、エアーコンバット、スーパーワールドスタジアム、ブラストオフ、ゾンビキャッスル、他。



2枚組にこれだけのタイトルを収録するとは凄い。オススメはポップなハードコアのニューマンアスレチックスと、楽しいアレンジの魔Ｑ大冒険。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 8
●1993年3月24日●ビクターエンタテインメント

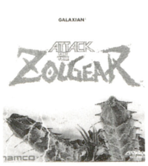
コズモギャング ザ ビデオ、コズモギャング ザ パズル



ゲームのキャラクターにピッタリのポップでプリティなBGMは、どことなく80年代前半のナムコっぽい懐かしい香りがする。ボイスも楽しい。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 16
●1994年10月21日●ビクターエンタテインメント

ギャラクシアン³ アタック オブ ザ ゾルギア



オリジナルサウンドはもちろんシナリオのサウンド（ボイス）も収録。日本語バージョンと英語バージョンが収録されているので、初めて聴く人もいるかも。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 12
●1994年5月21日●ビクターエンタテインメント

ギャラクシアン³ プロジェクトドラグーン シアター６



前作から一転してシューティング的なBGMに。シナリオは英語と日本語の両バージョンを収録。なんと、スターブレードのLDサウンドも聴けるのだ。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 10
●1994年1月21日●ビクターエンタテインメント

サイバースレッド



わりと音数少なめのサッパリした感じ。シーケンスフレーズとピヨウオ～ンという感じのシンセサイザーサウンドがとっても耳に気持ちいい。

ビデオ ゲーム グラフィティ VOL. 8
●1993年4月21日●ビクターエンタテインメント

ソルバルウ、ドライバーズアイ、ファイナルラップ３、タンクフォース、Ｆ／Ａ



シューティング史上最遅のBGMといわれるソルバルウ。このアンビエント感はテクノアーチスト顔負けの素晴らしい出来。ガルトデップのアレンジもあり。

※1994年10月現在

特別付録CD

ナムコ'80年代前半の名作ゲームサウンドを8タイトル収録!!

このCDには1980〜83年のナムコアーケードゲームから8タイトルを選び、その基板から出たサウンドを収録しています。なるべく原音のまま聴いてもらいたいので、エフェクトはかけず最低限のイコライジングにとどめてあります。古い基板のため音色によって、あるいは音色に関係なくても、ノイズの入っている部分がありますが、サウンドだけでなくノイズまで含めてゲームミュージックとしての歴史を受け止めて頂ければと思います。また、時間内に多くの情報を収録するために、ゲームの進行とは異なった順番、長さ、構成に編集されているものがあります。ご了承下さい。なお、"どうしてこのゲームが入ってないんだ"と意見される方もいると思いますが、そこは広い心で楽しんでいただきたいと思います。

収録内容

●PAC-MAN (1980)
1.クレジット〜ゲーム・スタート
2.PLAY (STAGE 2)
3.コーヒー・ブレイク
4.パックマン消滅音

●KING＆BALLOON (1980)
5.クレジット〜ゲーム・スタート〜 PLAY

●RALLY-X (1981)
6.クレジット／サービス・スイッチ
7.ゲーム・スタート
8.BGM〜ラウンド・クリア
9.チャレンジング・ステージ・スタート
〜チャレンジング・ステージ〜クリア〜エネルギーボーナス音
10.ハイスコア

●NEW RALLY-X (1981)
11.クレジット／サービス・スイッチ
12.ゲーム・スタート
13.BGM
〜ラウンド・クリア〜エネルギーボーナス音
14.チャレンジング・ステージ・スタート
15.チャレンジング・ステージ〜爆発
16.ハイスコア

●DIG DUG (1982)
17.クレジット〜ゲーム・スタート
18.BGM〜モンスタースパート警告ミュージック〜BGM
〜やられ音
19.モンスター・バイバイ・ミュージック〜ラウンド・クリア
20.ゲーム・オーバー〜ハイスコア〜ネーム・エントリー

●XEVIOUS (1983)
21.クレジット〜ゲーム・スタート
22.BGM〜爆発
23.ネーム・エントリー (1位)
24.ネーム・エントリー (2〜5位)

●MAPPY (1983)
25.クレジット音〜ゲーム・スタート
26.BGM〜ラウンド・クリア
27.ボーナス・ラウンド・スタート
28.ボーナス・ラウンドBGM
29.ボーナス・ラウンド集計
30.ゲーム・オーバー
31.ネーム・エントリー〜ネーム・エントリー終了ミュージック

●LIBBLE RABBLE (1983)
32.クレジット〜BGM
33.オーバーチャージ
34.BRIDAL(メンデルスゾーン／「結婚行進曲」)より
35.奇跡
36.イントロ〜BGM〜やられ音
37.ゲーム・オーバー
38.ネーム・エントリー

▽BONUS TRACK
39.XEVIOUS S.E.COLLECTION
(1) エクステンド音
(2) 敵飛行物体爆発音
(3) ガル・ザカート発現音
(4) アンドア・ジェネシス出現音
(5) シオナイト合体音
(6) ザカート・デスアウト
(7) バキュラにザッパーが命中した音
(8) ザッパー
(9) ブラスター
(10) スペシャルフラッグ取得音

40.MAPPY S.E.COLLECTION
(1) エクステンド・ミュージック
(2) ミス音
(3) トランポリン・ジャンプ音
(4) ターゲット・クリア音
(5) 第1スパート音
(6) マイクロ・ウエーブ音
(7) 第2スパート音(ご先祖様登場)
(8) 大風船クリア音
(9) ベル＆落とし穴

41.LIBBLE RABBLE S.E.COLLECTION
(1) バシシ音
(2) キラー、シェアー、チェンジャー出現音
(3) シェアーに切られた音
(4) チェンジ音
(5) エネルギー切れ、オーバーチャージ終了の警告音
(6) 宝箱存在音
(7) エネルギーボーナス精算音
(8) 宝箱出現のファンファーレ
(9) エクステンド音
(10) エネルギー加算音

namco GAME CATALOGUE

デパート屋上の木馬２台のオペレーターに始まり、エレメカゲーム、ビデオゲーム、コンシューマーゲームの制作とナムコは様々な形で「遊び」を提供し続けている。そのナムコのすべてを網羅したゲーム年表とカタログを、ここに収録。

ナムコゲーム歴代年表

ナムコはこれまでに300以上の作品を、この世に送り出してきた。ここに、ナムコゲーム30年の歴史を年表にまとめて掲載する。

年	アーケードエレメカ	アーケードビデオゲーム	コンシューマーゲーム	備考
'65	○ジャンケンマシン ○ペリスコープ ○オバQ ○おそ松くんダービー ○シーソー			
'66	○チャレンジャー ○ペリスコープ(新) ○ドンガバチョ ○ドロンパ ○ナバロンの要塞 ○トラヒゲ ○ライオン			
'67	○ウルトラガン ○ロードウェイランド ○バズーカ砲 ○回転自動車 ○ガムデルガン			
'68	○コロレット **○アクアマチックガン** **なんと液体を使ったシューティングゲーム！** ○ファイヤーカーニバル ○バルジ大作戦 ○ゼロファイター ○スピンルーレット ○サイレンサー ○神経衰弱ペアマッチ ○グランプリ ○海底要塞			
'69	○シャッフルゲーム ○ワールドマップ ○モノサイクル ○サーカスジム ○ドッキングアポロ ○ローイングマシン			
'70	○スターレット ○ミニコンピュータ ○サーティテスト ○消防車 ○レーサー ○新幹線ひかり号 ○パトロールカー			大阪万博開催される
'71	○スパイラルボール ○カプセリア ○ゼロセン			
'72	○ドームシミュレーション ○ビンゴレット ○ミニスリラー館 ○クレージーバギー			
'73	**○フォーミュラX** ○ダックス ○モノサイクル			
'74	○フルフェイス天才バカボン ○フルフェイス聖徳太子 ○ピッコロピッコロ ○フルフェイスマジンガーZ ○フルフェイスマイハニー			

※ゲーム名の前に付いている記号により、以下のような分類がされています。○：ビデオゲーム／エレメカ ◆：ファミリーコンピューター ●：ＰＣエンジン ■：メガドライブ ★：スーパーファミコン ▲：ゲームボーイ ▼：ゲームギア □：ＭＳＸ

'75	○ジャンボロボコン ○海賊島 トレジャーランド すごい宝だ！ 君も欲しいか？			
'76	○F-1			
'77	○ロボコンエース ○F-1マッハ ○シュータウェイ ロングヒットしたクレーシューティング ○KOモンキー			
'78	○スペースシャトル N-7 ○ナムコンII ○クレイチャンプ ○サブマリン	○ジービー		
'79	○ゼロイン ○ピッチイン	○ボムビー ○ギャラクシアン ○キューティーQ		
'80	○バッティングチャンス ○ジャンボドラえもん	○パックマン 米国で大人気。 ナムコといえばパックマン ○タンクバタリアン ○キング&バルーン ○ナバロン		
'81	○ドラえもん タイムマシン ○Dr.スランプ あられちゃん ○さんすう道場 ○大放出 ○ノックダウン ○おかし大作戦	○ラリーX ○ニューラリーX ○ワープ&ワープ ○ギャラガ ○ボスコニアン		『ラジアメ』開始
'82	○ハローキティ マイボート ○バーディーパット ○ハローキティ マイスクール ○ハローキティ マイバルーン	○ディグダグ ○ポールポジション ○スーパーパックマン		
'83	○ホットボール ホッケー ○Mr.プロレス	○ゼビウス あまりにも有名すぎる遠藤氏の作品 ○マッピー ○ポールポジションII ○パック&パル ○フォゾン ○リブルラブル ナムコマニアに愛される隠れた名作		NGは'83年創刊。 ファミリーコンピュータ 発売される
'84	○コスモスワット ○一打逆転	○ギャプラス ○ザ タワー オブ ドルアーガ ○パックランド パックマンには鼻があったのです ○グロブダー	◆ギャラクシアン ◆ゼビウス ◆パックマン ◆マッピー □パックマン □ラリーX □マッピー □ディグダグ □ギャラクシアン □ギャラガ □ワープ&ワープ □タンクバタリアン □キング&バルーン □ボスコニアン	ガンダムの大河原邦夫氏、YMOの細野晴臣氏などがナムコを訪れた年。
'85	○ポカスカ探検隊	○ドラゴンバスター ○ディグダグII ○ホッピングマッピー ちょっと地味だが隠れた名作その2 ○メトロクロス ○モトス ○バラデューク ○スカイキッド	◆ギャラガ ◆ディグダグ ◆ドルアーガの塔 ◆ワープマン ◆バトルシティー ◆パックランド パックマンの鼻はどこに!? ◆バーガータイム ◆スターラスター □ミニゴルフ	科学万博つくば'85開催される『コスモ星丸』のロボットは、実はナムコ社製。

'86

○ロボサッカー
○スウィートランド

○トイポップ
○ザ リターン オブ イシター
○スカイキッドDX
○サンダーセプター

○源平討魔伝
ダイナミックな動きでファンを魅了!?

○ローリングサンダー
○3DサンダーセプターII

◆タッグチームプロレスリング
◆スーパーチャイニーズ
◆ワルキューレの冒険 時の鍵伝説
◆スーパーゼビウス ガンプの謎
◆ディグダグII
◆バベルの塔
◆スカイキッド
◆マッピーランド

◆プロ野球ファミリースタジアム
元祖『ファミスタ』はこれだ!

◆メトロクロス
□ザ タワー オブ ドルアーガ

'87

○ワギャン
○ナキゴエアテルくん
○功夫老師
○おっきな象さん
○パンダのトラック
○カーニバルI
○カーニバルIIスーパーゼビウス

○ワンダーモモ
○ドラゴンスピリット
○クエスター
○ファイナルラップ
○妖怪道中記
○ブレイザー
○パックマニア
○ギャラガ'88

◆ドラゴンバスター

◆さんまの名探偵
「笑ってシリアス」の異色作AVG

◆ファミリージョッキー
◆ドラゴンスレイヤーIV
◆デジタルデビル物語女神転生
◆ルパン三世パンドラの遺産
◆スターウォーズ
◆カルノフ
□ドラゴンバスター
◆ファミリーボクシング
◆ファミリーマージャン
◆サイドポケット
◆時空勇伝デビアス
◆ファミリーテニス
◆プロ野球ファミリースタジアム'87

PCエンジン発売される
ナムコットカレンダーを通販

'88

○おっきなショベルカー
○ハッピーデート
○テンカウント
○たくはいバン
○カーニバルIIIファミリースタジアム
○カプセルゴルフ

○'88プロ野球ワールドスタジアム
○超絶倫人ベラボーマン
○爆突機銃艇
○メタルホーク
○スプラッターハウス
○フェイスオフ
○アサルト
○メルヘンメイズ
○オーダイン
○プロテニスワールドコート
○未来忍者

◆ファミリーサーキット
◆ナムコクラシック
◆カイの冒険
□ゼビウス ファードラウト伝説
◆三国志 中原の覇者
◆えりかとさとるの夢冒険
◆貝獣物語
◆キングオブキングス
●妖怪道中記
●ギャラガ'88
●ドラゴンスピリット
◆独眼竜政宗
◆妖怪道中記
□ザ リターン オブ イシター
□センターコート
◆ファイナルラップ
◆源平討魔伝
◆ファミリーマージャンII上海への道
◆プロ野球ファミリースタジアム'88
●プロ野球ワールドスタジアム
●プロテニスワールドコート

メガドライブ発売される
映画『未来忍者』公開

'89

○ブラックホール

○ワニワニパニック
モグラ叩きならぬ、ワニ叩きだ。

○ビックフット
○ぱーがーしょっぷ
○カプセルサッカー
○カーニバルIVワルキューレの冒険
○ポニードリル
○ラッコちゃんのおやつだーいすき
○ひつじちゃんのドキドキピクニック
○カーニバルVウイニングラン

○フェリオス
○ロンバーズ

○ワルキューレの伝説
ナムコファンのアイドル誕生

○ウイニングランSD
○プロ野球ワールドスタジアム'89
○バーニングフォース
○ウイニングラン鈴鹿GP
○ウイニングラン
○ブラスト・オフ
○ダートフォックス
○ファイネストアワー
○フォートラックス
○デンジャラスシード

◆ワギャンランド
◆早打ちスーパー囲碁
◆ファミリーピンボール

◆マインドシーカー
キミの能力は覚醒したか!?

◆デビルマン
◆ラサール石井のチャイルズクエスト
◆ドラゴンニンジャ
◆ファミスタ'89開幕版
◆ファミスタ'90
●ワンダーモモ
●ファイナルラップツイン
□パックマニア
□プロ野球ファミリースタジアム ペナントレース
◆ハイドライド3闇からの訪問者
◆ローリングサンダー
◆ドラゴンスピリット新たなる伝説
◆ドラゴンバスターII闇の封印
◆クインティ
◆ケルナグール
◆スプラッターハウスわんぱくグラフィティ
◆マッピーキッズ
●パックランド
●オーダイン
□プロ野球ファミリースタジアム ーホームランコンテストー

ゲームボーイ発売される
NG隔月刊に

'90

○コズモギャングズ
○アイスクリームやさん
○おっきなフォークリフト
○ワニワニパニックスペシャル
○パンやさん
○八卦方士

○マーベルランド
○球界道中記
○ファイナルラップ2
○ピストル大名の冒険
○ドラゴンセイバー
○ギャラクシアン3
○プロ野球ワールドスタジアム'90
○ユーノスロードスタードライビングシミュレータ
○倉庫番DX

◆デジタルデビル物語 女神転生II
◆ワギャンランド2
●源平討魔伝
●バルンバ
●超絶倫人ベラボーマン
●ファイナルブラスター
■フェリオス
■バーニングフォース
■デンジャラスシード
▲パックマン
□バルンバ
◆バトルフリート
◆ファミスタ'91
●スプラッターハウス
●ゼビウスファードラウト伝説
●ワルキューレの伝説
●メルヘンメイズ
■クラックス
■メガパネル
▲ファミスタ
□ディスク版ナムコットゲーム集1・2
□F1道中記

スーパーファミコン
ゲームギア発売される
国際花と緑の博覧会開催される
ナムコアミューズメント施設を出展

※ゲーム名の前に付いている記号により、以下のような分類がされています。○：ビデオゲーム／エレメカ ◆：ファミリーコンピューター ●：PCエンジン ■：メガドライブ ★：スーパーファミコン ▲：ゲームボーイ ▼：ゲームギア □：MSX

'91

○ノックダウン'90

○ゴーリーゴースト

ジオラマとビデオ映像の画面合成システムに注目。

○ショーレビュー(メダルゲーム)
○ちびまる子ちゃんみんなあそぼう
○ブルちゃんのもっとたべたいワン
○カーニバルワゴンナイスオンシェフ
○ちびまる子ちゃんえんそくバス
○カーニバルⅥワニワニパニック
○ニュースウィートランド
○ワニワニパニックグランプリ
○カーニバルワゴンウェイブボール
○カーニバルワゴンラッキーモンキー

○ドライバーズアイ
○ウイニングラン'91
○スターブレード
○ソルバルウ
○ローリングサンダー2
○スティールガンナー
○スーパーワールドスタジアム
○タンクフォース

◆じゅうべえくえすと
◆ファミリーサーキット'90
◆平成天才バカボン
●おぼっちゃまくん
●ワールドジョッキー
●ドラゴンセイバー

■レッスルボール

ナムコのオリジナル〝格闘球技〟!

■ふしぎの海のナディア
■球界道中記
■ローリングサンダー2
▲ファミリージョッキー
▼パックマン
▼マッピー
▼ギャラガ'91
◆ナムコット麻雀Ⅲマージャン天国
◆ちびまる子ちゃんうきうきショッピング
◆ファミスタ'92
●ワールドスタジアム'91
●ワールドサーキット
■マーベルランド
■メガトラックス
★スーパーワギャンランド
▲ナムコクラシック
▼ギアスタジアム
▼ワギャンランド

二子玉川園に『ナムコ・ワンダーエッグ』をオープン

'92

○コズモポリスアンタッチャ
○ボールバズーカシャーク船長を倒せ
○パラパラボックスおれは直角
○カーニバルワゴンハートリングバート
○カニカニパニック
○バブルトラブル
○スウィートファクトリー
○シュータウェイⅡ

○ボタン早押し選手権

ボタン連打で相手をK.O!

○パラパラボックス 丸出だめ夫
○パラパラボックス トップストライカー
○パラパラボックス おぼっちゃまくん
○パラパラボックス チロリン村物語
○アドベンチャー シアター システム

○スティールガンナー2

○コズモギャング ザ ビデオ

遂にビデオゲームもギャングされる!

○コカ・コーラスズカエイトアワーズ
○爆裂クイズ魔Q大冒険
○ファイナルラップ3
○コズモギャング ザ パズル
○ドライバーズアイ通信タイプ
○スーパーワールドスタジアム'92激闘編
○F/A
○エクスバニア

◆ナムコクラシックⅡ
◆ドリームマスター
◆ワギャンランド3
●ちびまる子ちゃんクイズでピーヒャラ
●ドルアーガの塔
■スプラッターハウスパート2
★サンドラの大冒険ワルキューレとの出逢い
★コズモギャング ザ ビデオ
▲雀卓ボーイ
▲ファミスタ2
◆三国志Ⅱ 覇王の大陸
◆トップストライカー
◆ファミスタ'93
●源平討魔伝 巻の弐
■ちびまる子ちゃんわくわくショッピング
★スーパーファミスタ
★スカイミッション
★スーパー大相撲熱戦大一番
▲平成天才バカボン
▲ビタミーナ王国物語

▲バーコードボーイセット

ナムコは周辺機器も出しました

▼ポケット麻雀

'93

○ジャスト7
○ボールポーカー
○ドリフトキング
○うて! うて!! ゴジラ
○フットボール
○ゾンビキャッスル
○カーニバルワゴンカップボール
○ダンク&ダンク

○ギャラクシアン³プロジェクトドラグーン シアター6
○スーパーワールドコート
○ナックルヘッズ
○スーパーワールドスタジアム'93激闘版
○エメラルディア
○熱闘! 激闘! クイズ島!!
○ラッキー&ワイルド
○エアーコンバット
○サイバースレッド
○ニューマンアスレチック

○リッジレーサー

綺麗なカーレース

○スズカエイトアワーズ2

◆ファミスタ'94
■ポールジャックス
★コズモギャング ザ パズル
★スーパーワギャンランド2
Jリーグサッカー

★プライムゴール

Jリーグ人気の波に乗って登場

★スズカエイトアワーズ
▲バーコードセット2
▲ファミリージョッキー2名馬の血統
▲カットビロード
■スプラッターハウス パート3
★ナムコットオープン
★スーパーファミスタ2
★スーパーファミリーテニス
★幽☆遊☆白書
▲バーコードサーガ
▲バーコードボーイ本体
▲ファミスタ3

'94

○X-DAY
○ピッチイン2剛球伝説
○サメサメパニック
○ドドンガドン
○ニューシュータウェイⅡラピッドファイア
○ゴジラウォーズ
○ニュースウィートファクトリー

○ファイナルラップR

まだまだ元気だファイナルラップ

○ティンクルピット
○リッジレーサー2
○ネビュラスレイ
○アタック オブ ザ ゾルギア

★ロックンロールレーシング
★スーパーファミスタ3

★ザ ブルークリスタルロッド

ついに完結、ギルとカイの物語

★幽☆遊☆白書2格闘の章

※以降ゾクゾク新製品登場!!

ARCADE

見た目のインパクトと、プレイした時の楽しさ。この二つの条件を兼ね備えたゲームを、ナムコはずっと作り続けている。

Since 1965〜

EM ウルトラガン
[67]
離れた場所に設置された怪獣を狙う射的ゲーム。発射音と反動がある。ちなみに制限時間は１分間。

EM チャレンジャー
[66]
カードゲーム

ELEMECHA(EM)

普段何気なく目にしているこれらのマシンには、実は多くのナムコ製品が含まれている。

■タイトル数：157
(1965〜1994年8月までのリリースタイトル)

EM バズーカ砲
[67]
エアコンプレッサを使って軟球を的に当てる射的ゲーム。発射音もかなり大きく、迫力満点。

EM ペリスコープ（新）
[66]


◀前年発売のペリスコープの新型。ゲーム的には変更点はなかったらしい。後に姉妹機が多数発売されるようになる。

EM ロードウェイランド
[67]
デパートの屋上に設置した循環コース式の豆列車。

分類	ゲーム名
[発売年月日	価格]
解説	

EM 回転自動車
[67]
乗り物

EM ナバロンの要塞
[66]
左右に走るミニチュア戦車をバズーカ砲でうつシューティングマシン。

EM ジャンケンマシン
[65]
グー、チョキ、パーのランプがつく。当時相鉄文化会館でのロケテストも実施。

EM ガムデルガン
[67]
円弧を描いて移動する標的を電気銃でうつとガムが出てくる。

EM ドンガバチョ
[66]
木馬

EM おそ松くんダービー
[65]
ナムコ初のキャラクター製品。ピンボールの変形だった。

EM トラヒゲ
[66]
木馬

EM ペリスコープ
[65]
潜水艦から敵艦を魚雷攻撃する大型射的。ユニットを規格化するなど、画期的な試みが見られる。

EM アクアマチックガン
[67]
水鉄砲の要領で液体(実は油)を的に当てるというシューティングゲーム。液体を使うため筐体は密閉。

EM ドロンパ
[66]
木馬

EM シーソー
[65]
片方に動物の模型が乗っているシーソー。子供ひとりが乗って遊べる。

EM 海底要塞
[68]
アクアマチックガンと同タイプのシューティングゲーム。

EM ライオン
[66]
木馬

EM オバQ
[65]
木馬。ナムコのオバQに乗ると正ちゃんになった気分に／ VRの源体験(!?)

※カタログの中の「発売年」は、西暦の下２桁を表記。価格はコンシューマーゲームのみ掲載されています。

EM サーカスジム
[69]

体を動かすアスレチックタイプ。数か所の施設に特別に設置された。

EM 神経衰弱ペアマッチ
[68]

コロレットタイプのプライズマシン。キャラクターには当時大人気のニャロメを起用。

EM スピンルーレット
[68]

コロレットタイプのプライズマシン。

EM コロレット
[68]

ランプが点滅し、止まったところの景品が出る。デザインの美しさが話題を呼んだ。

EM ファイヤー カーニバル
[68]

プラスチックの玉を実際に動いている標的に当てる。エアガンを使う。

EM スターレット
[70]

回転するランプを止め、中央にある星を一列に並べることができれば景品が貰える。

EM 宇宙大冒険
[68]

ペリスコープシリーズ。宇宙を舞台にした大型射的。

EM サイレンサー
[68]

エアガンでプラスチック弾を撃ち、的に当てるゲーム。3人同時プレイ可能。

EM シャッフルゲーム
[69]

シャッフルという金属ブロックを卓上にスライドさせて停止位置で得点を競う。

EM ミニコンピュータ

ャラクターを使用した、一種のキャラクターゲーム。

EM バルジ大作戦
[68]

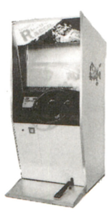


同名のヒット映画の名をかりたペリスコープの姉妹機。今回の舞台は陸に移る。何といってもウリは、その投影技術にあった。

EM ワールドマップ
[69]

世界の都市当てゲーム。2.5mにもおよぶ世界地図上にランプが付き、その都市名を当てる。

EM レーサー
[70]



アクセルとハンドルのついたドライブシミュレータ。投影技術は業界随一という評判だった。やはりアップライト型筐体に近い。

EM ドッキングアポロ
[69]



グリップを操作してフィールド上の宇宙船をドッキングさせる。一種の射的ゲームのようなもの。成功するとゲームは無料になる。

EM グランプリ
[68]



ナムコ初のドライブシミュレーションゲーム。現在のガンシューティングの筐体に似ている。立体感のある画面が特徴的だ。

EM サーティテスト
[70]



乱数表示された1～30までの数字を順に押していく、一種の反射神経ゲーム。制限時間は1分間、時間と数字の世界へ挑戦！

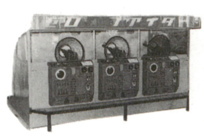
EM モノサイクル
[69]

懸垂式人力モノレール。渋谷児童館に設置された。72年には、新型も設置。

EM ローイングマシン
[69]

オールつきボート型の乗り物。渋谷児童館に設置された。

EM ゼロファイター
[68]



ペリスコープシリーズの第3弾。空戦射的ゲームというところか。コクピットから機銃を撃つ感覚の、射的ゲーム。

EM ダックス

[73]

本物のオートバイを使用した木馬。本格的なものだが、もちろんエンジンはかからない。

EM 新幹線ひかり号

[70]

電動カート

EM モノサイクル

[73]

69年に渋谷児童館に設置された、懸垂式人力モノレールの新型。

EM ピッコロピッコロ

[74]

中にボールの入った玉子形の殻を転がし、停止位置を競う。

EM ビンゴレット

[72]



9つの回転ランプを止めて、タテ、ヨコ、ナナメにつなげると景品が貰える。

EM 消防車

[70]

電動カート

EM パトロールカー

[70]

電動カート

EM フルフェイス 天才バカボン

[74]

ルーレットを止めてキャラクターの顔を作る、フルフェイスシリーズ。成功すると景品が出る。

EM フルフェイス マジンガーZ

[74]

フルフェイスシリーズのマジンガーZタイプ。

EM クレージーバギー

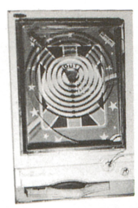
[72]



フィールド上のボールをバギーで相手ゴールへ押し込む、一風変わったホッケーゲーム。namcoブランドゲームはこの頃から。

EM スパイラルボール

[71]



トリガーを引いてから離すことにより、バネで弾かれたボールが飛んでいく。一見パチンコ風。クリアすれば景品が出る。

EM フルフェイス 聖徳太子

[74]



フルフェイスシリーズの聖徳太子タイプ。付属品の上載せ看板には「3回押してワシを作るのだ!!」などとかいてある。

EM ミニスリラー館

[72]

内部の床が回転しており、客は壁の内側に設置されたオバケを順に見る。回転式小型オバケ屋敷。

EM ゼロセン

[71]



レーサーの姉妹機の、フライトシミュレーションゲーム。ハンドルではなく、操縦幹がついたアップライト型筐体になっている。

EM フルフェイス マイハニー

[74]



フルフェイスシリーズのマイハニータイプ。本体の一部を変えるだけでゲームの交換ができた。

EM フォーミュラX

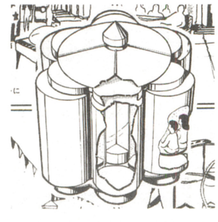
[73]



プロレーサーも絶賛したドライブシミュレーションゲーム。大型スクリーンにカー筐体という本格的な構成になっている。

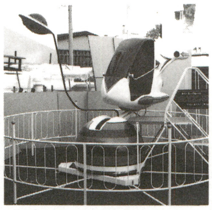
EM カプセリア

[71]



6つの2人乗りカプセルを組み合わせた、多目的スペース。AM施設からショールームまで、幅広く活用できる。

EM ナムコンⅡ
[78]



小型回転式乗り物

EM ロボコンエース
[77]

小型乗り物

EM 海賊島 トレジャーランド
[75]



タイミング良くボタンを押して宝島まで行き着けたら景品が出る、オーソドックスなゲーム。チャンスは3回。豪華な看板付き。

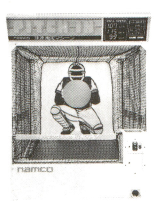
EM ゼロイン
[79.10]

スピード感が売りもののドッグファイトゲーム。ゼロセンに近いタイプのアップライト型筐体。

EM ジャンボロボコン
[75]

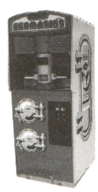
乗り物。背中からロボコンの中に乗り込む。

EM ピッチイン
[79.12]



投球スピードを計測する球速測定マシーン。スリット式スピードガンを使用し、投球3回を計測する。プロの審判の声を使った本格派。

EM サブマリン
[78.6]



潜望鏡を使った一種のシューティングゲーム。ナムコ光学技術の粋を集めた傑作機。海の風景などは素晴らしいの一言。

EM F-1
[76.10]

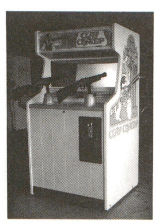


ナムコの大型ドライブシミュレータ。プロレーサーに「つい本気になってしまう」とまで言わせた傑作。

EM バッティングチャンス
[80. 7]

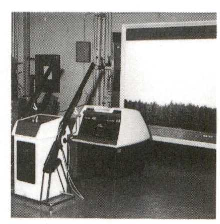
ピッチャーの投げたボールをランプで表示し、タイミング良くバッターに打たせる。全長は4m近い。

EM クレイチャンプ
[78.10]



シュータウェイのアップライトタイプ。精度や技術レベルがグンとアップしている。やはり2人でプレイすることもできる。

EM シュータウェイ
[77.10]



ロングヒットしたミラー投影式の大型クレーシューティングゲーム。雰囲気やメンテナンスなど細かいところにも配慮がなされている。

EM ジャンボドラえもん
[80. 3]

高さ2.4mを越えるドラえもん。コクピット風になっている頭の中に乗り込み、簡単な操作を楽しむことができる。屋外にも置ける設計。

EM スペースシャトル N-7
[78]

木馬

EM F-1マッハ
[77.12]



F-1の改良版とも言える作品。スクリーン上のカーの前輪が振動するなどといった試みが見られる。マシン本体も小型化している。

EM コスモスワット

[84.4]



シュータウエイの宇宙バージョン。銃もレーザーガンになり、連射がきくようになっている。ただしターゲットも3回当てないと……。

EM Dr.スランプ アラレちゃん

[81.5]

木馬

EM ドラえもん タイムマシン

[81. 9]

木馬

EM ハローキティ マイボート

[82.2]

木馬

EM 一打逆転

[84.10]



トスされたボールを打つバッティングゲーム。飛距離や、ライナーか否かといった表示があり、ホームランの場合はさらに効果音も。

EM ハローキティ マイスクール

[82.4]

木馬

EM ハローキティ マイバルーン

[82.9]

木馬

EM ノックダウン

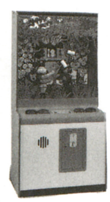
[81.6]



パンチ力測定ゲーム。測定回数は2回で、パンチの強さはkgであらわされる。なお、後に改良版のノックダウン'90が発売される。

EM ポカスカ探検隊

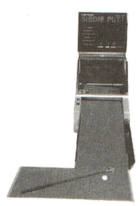
[85.7]



ゴリラとの叩き合いゲームだ。表示窓にあらわれた絵にしたがってハンマーで相手を叩いたり、自分をヘルメットで守ったりする。

EM バーディーパット

[82.5]



実際にパターでカップを狙う、ゴルフシミュレーション。ランク設定もでき、自分にあったパッティングの練習もできる。

EM おかし大作戦

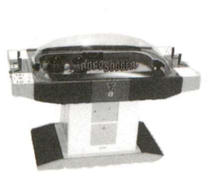
[81.8]



もぐら叩き風ゲーム。ただし、叩くのはピヨコタンというおかしモンスター。制限時間内に40匹以上叩けば15秒エクステンドとなる。

EM ロボサッカー

[86.9]



レバー2本とキックボタンで操作するロボットを使ってのサッカーゲーム。赤外線コントロールロボットはラジコン感覚で操作できる。

EM ホットボール ホッケー

[83.2]



テーブルタイプのホッケーゲーム。ハンドルを使ってキーパーを回転させ、相手ゴールにボールを入れる。3つのボールでプレイも。

EM さんすう道場

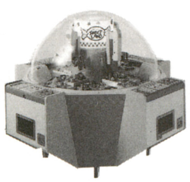
[81]



巨大電卓ゲーム、と銘打たれたこのゲームはコンピュータと計算競争するという代物。ハンマーで答えの数字を(文字どおり)叩き出す。

EM スウィートランド

[86.12]



アームを操作して景品をすくう、プライズゲーム。すくった後、一度スライドテーブルに乗せるのが特徴。

EM Mr.プロレス

[83.9]



力試しゲーム。機械についたアームを左右に倒すことで判定する。"へんたいよいこ"から"キングコング"までのレベル設定ができる。

EM 大放出

[81]



パチンコゲームだが、作りは非常にシンプル。チャッカーの数も多くはなく、5つしかない。アイキャッチ効果の高い上載せ看板付き。

EM カプセルゴルフ

[88.7]



景品の入ったカプセルをボールに見立てたゴルフゲーム。左右に移動するホールにカプセルを入れることができればその景品が貰える。

EM おかしのきしゃ

[87.3]

乗り物

EM カーニバルⅡ スーパーゼビウス

[87.7]

カーニバルのスーパーゼビウスタイプ。ランプ回転軌道の変化などさらに改良が加えられている。

EM ワギャン

[87.3]



大声判定怪獣。感知した声の大きさにより反応が変わる。「ナニ　ダマッテンダヨー！」等よく喋る。動作も可愛らしく作られている。

EM ブラックホール

[89.2]



筐体内部を滑らせたメダルを下部のキャッチャーで受けとめ、成功するとルーレットの数字の倍率のメダルが得られる。

EM おっきな象さん

[87.10]

木馬

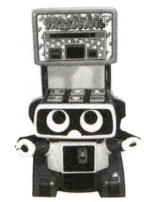
EM おっきなショベルカー

[88.3]

木馬

EM ナキゴエアテルくん

[87.4]



いぬ、ねこ、ぞうやからすなど6種類の動物の鳴き声を当て、答えのパネルをハンマーで叩く。高得点でゲーム時間が延長される。

EM ワニワニパニック

[89.2]



出てくるワニをとにかくハンマーで叩く！　放っておくと噛まれたことになり、減点になってしまう。点数によりエクステンドあり。

EM たくはいバン

[88.5]

乗り物

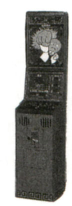
EM カーニバルⅢ ファミリースタジアム

[88]

カーニバルのファミリースタジアムタイプ。

EM 功夫老師

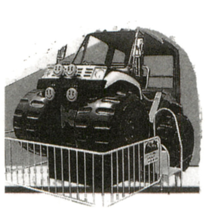
[87.7]



前後左右のかけ声でボタンを押してゆく反射神経判定ゲーム。ある程度クリアすると次の段階に進むことができる。

EM ビックフット

[89.3]



ホーンが鳴らせる、ウィンカーなどが点灯などいろいろな機能の付いた自動車だが、何と言っても極めつけは、"ヴィリー"すること。

EM ハッピーデート

[88.4]



回転するランプを男の子と女の子に合わせることができれば景品がもらえる。

EM パンダのトラック

[87.3]



木馬

EM ポニードリル

[89.4]



ポニーの回転木馬。驚くべきことに8の字を描いて回転する。7人乗りで、屋内、屋外どちらにも設置が可能。取り外し可能なテント付き。

EM テンカウント

[88.12]



10秒間でどれだけのパンチを打てるかを競う、パンチングマシーン。パンチの威力からノックアウトやストレートなどのランク分けも。

EM カーニバルⅠ

[87.4]



パックマンなど、ナムコキャラのルーレット。ランプがついたところの数だけメダルが得られる。マッピー他のバリエーションも。

EM 八卦方士

[90.12]



8方向から来る光をレバーとボタンで跳ね返していく反射神経判定ゲーム。ある程度クリアすると、段位が向上したりする。

EM カーニバルV ウイニングラン

[89.12]

カーニバルシリーズ、ウイニングランタイプ。

EM ばーがーしょっぷ

[89.4]



各ボタンに対応した音声が出るなどの機能が付いた乗り物。子供なら最大4人まで乗ることができ、後に姉妹機も発売される。

EM ちびまる子ちゃん えんそくバス

[91.1]

まる子の声が出たり、主題歌が流れたり……、といった機能の付いた定置式乗物。

EM ちびまる子ちゃん みんなあそぼう

[91.2]

ちびまる子ちゃんのルーレットゲーム。9人ものキャラクターがルーレットに登場する。

EM コズモギャングズ

[90.8]



エネルギーカプセルを奪いに来たコズモたちを光線銃で追い払う、射的ゲーム。勝てばコズモたちの「マケマケダンス」が見られる。

EM ラッコちゃんのおやつだーいすき

[89.5]



ルーレットを回して、当たりに止まると景品が貰える。ルーレット自体は、ストップボタンを使って自分でコントロールができる。

EM カーニバルVI ワニワニパニック

[91.2]



カーニバルシリーズ、ワニワニパニックタイプ。通常のルーレットの他にデジタルルーレットを付けるなどの工夫が見られる。

EM ワニワニパニックスペシャル

[90.4]

花博用に作られた、スペシャルバージョンのワニワニパニック。

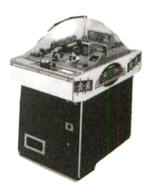
EM アイスクリームやさん

[90.4]

ばーがーしょっぷと同じタイプの乗り物。ボタンを押したときの合成音声が違う。

EM カプセルサッカー

[89.12]



カプセルをボールに見立てたサッカーゲーム。左右に動くゴールキーパーのスキを狙ってシュートする。当然成功すれば景品が貰える。

EM カーニバルワゴン ナイスオンシェフ

[91.4]



目玉焼きをシェフの持つフライパンに投げ入れるゲーム。カーニバルワゴンシリーズのひとつ。

EM パンやさん

[90.7]



ばーがーしょっぷ、アイスクリームやさんに続く第3弾。音声の出るボタンが増えているなど少しずつ改良がなされている。

EM ひつじちゃんのドキドキピクニック

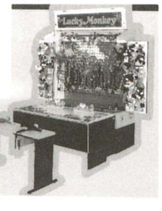
[89.10]



ルーレットを回して景品を当てるものだが、他と違うのはルーレット自体が立体人形でできていること。アイキャッチ効果も高い。

EM カーニバルワゴン ラッキーモンキー

[91.4]



モンキーを柵に引っかけて遊ぶゲーム。カーニバルワゴンシリーズのひとつ。

EM おっきなフォークリフト

[90.11]



フォークリフトの上昇下降に合わせてキャラクターが顔を覗かせたりする。

EM カーニバルIV ワルキューレの冒険

[89.7]



カーニバルシリーズ、ワルキューレタイプ。船や鯨などで陸に渡ると倍率が上がる、など他のルーレットにはない工夫が見られる。

EM スウィート ファクトリー
[92.12]



今までよりショベルを大きくしたキャッチャー系筐体。スウィートランドと同じく、景品がスライドテーブルを経由する。

EM ニュースウィートランド
[91]

スウィートランドの改良版。主に筐体カラーやメンテナンス部分などに改良が加えられて発売。

EM ワニワニパニック グランプリ
[91]

最高8人のプレイヤーで通信対戦ができる、グランプリタイプのワニワニパニック。

EM カーニバルワゴン ウェイブボール
[91.4]



3個のボールを数字の書かれた枠に転がし、合計を7にするゲーム。成功すれば景品が貰える。カーニバルワゴンシリーズのひとつ。

EM シュータウェイII
[92.10]

シュータウェイがリニューアル。コントロールボックスとカウンターボックスが一体化。

EM コズモポリスアンタッチャ
[92]

巨大なドラム上のコズモギャングズ達が体当りでやっつけるゲーム。成功するとオリジナル景品が貰える。

EM ブルちゃんのもっとたべたいワン
[91.5]



口をぱくぱくさせながら左右に体を振るブルちゃんの口の中におやつをいれる、プライズマシン。成功すれば景品が貰える。

[redacted]

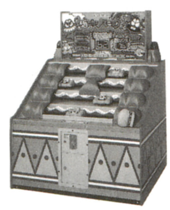
EM パラパラボックス おれは直角
[92]

ルーレットで当たりがでるとカードが貰える。一種のルーレットゲーム。

EM パラパラボックス トップストライカー
[92]

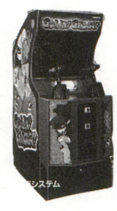
パラパラボックスシリーズ。

EM カニカニパニック
[92.2]



4つのライン上を行ったり来たりする悪ガニたちをハンマーで叩く、カニ叩き。もちろん、点数によりエクステンドがある。

EM ゴーリーゴースト
[91.7]



ジオラマ上に投影されたビデオ映像をガンで撃つ、業界初の画面合成システムを使用したガンシューティング。映像がゴーストっぽい。

EM パラパラボックス 丸出だめ夫
[92]

リバイバルされた丸出だめ夫を使ったパラパラボックス。

EM パラパラボックス おぼっちゃまくん
[92]

パラパラボックスシリーズ。

EM ボールバズーカ シャーク船長を倒せ
[92.3]

エア式シューティングゲーム。とらわれの姫を海賊から助けるというストーリー。

EM アドベンチャー シアター システム
[92.7]

映像と体感と音響効果をミックス。浮遊感・スピード感により異空間体験できるシアタータイプマシン。

EM ノックダウン'90
[91.11]



単純明快、気分爽快のパンチングゲーム。パンチの強さはkgであらわされる。ちなみにこれはノックダウンの改良版。

EM パラパラボックス チロリン村物語
[92]

左右の絵をあわせることができればカードが貰える。

EM カーニバルワゴン ハートリングバート
[92]

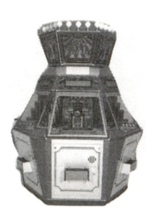
カーニバルワゴンシリーズ第4弾。

EM バブルトラブル
[92.8]



ジオラマとビデオ映像の合成画面システムで話題を呼んだゴーリーゴーストの続編。今度は海底に住み着いたゴーストを退治する。

MG ショーレビュー
[91.12]



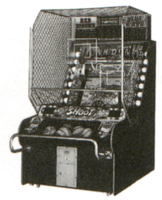
メダルゲームの中でもアイキャッチ効果の高いプッシャーゲーム。メダルストックなど数々の工夫が試されている。'93年にはSDタイプも登場。

※MG＝メダルゲーム

EM ドドンガドン
[94. 8]

ドドンガドンのへそにスライドボールをぶつける新体汗ゲーム。

EM ダンク&ダンク
[93.11]



◀ 筐体に設置されたゴールにシュートする、バスケットゲーム。遠くの3点を狙うか、近くの2点を狙うか？ 2人で対戦もできる。

EM ボタン早押し選手権
[92.12]



◀ 先にボタンを12回押した方が勝ち。負ければ敗者本人にハンマーが打ち下ろされる。熱い対戦ゲーム。2ポイント先取で勝利だ。

EM X-DAY
[94. 1]



◀ 言わずと知れた余命検索サービス。現在の成りゆきで起こる未来へアクセスして、死亡届を検索してくれる。ゾンビになっていることも。

MG メダルシングル 6機種
[93.3〜7]

アップライト型のシングルメダル機

EM ジャスト7
[93.8]

アメリカンアーケードシリーズ

EM ニューシュータウェイII ラピッドファイア
[94. 2]

2つのターゲットを同時に撃つことによって点数が2倍になるなど新ルールが追加されている。

EM フットボール
[93.8]

アメリカンアーケードシリーズ

EM ピッチイン2 剛球伝説
[94. 3]

投球測定マシン。ファジー理論で判定を間違えたりする。マッハ39.8まで計測可能だそうだが……。

EM ボールポーカー
[93.8]

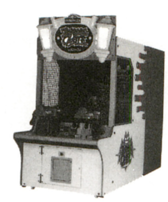
アメリカンアーケードシリーズ

EM ゴジラウォーズ
[94. 3]



◀ 進んでくるゴジラを光線銃で追い払う、コズモギャングズタイプのゲーム。ゴジラの弱点は両足と胸だ。もちろん2人プレイ可能。

EM ゾンビキャッスル
[93.9]



◀ 3段に作られたジオラマに巣くうゾンビをピンポン玉で退治する。捕らわれのプリンセス（実はハイキングに来ていた少女）を救え！

EM サメサメパニック
[94. 6]

名前のごとく、ワニワニパニックのサメバージョン。モグラ叩きの発展版だ。

EM ドリフトキング
[93]

誰でもドリフト感覚が楽しめる。ひとり乗りのバッテリーカート。

EM ニュースウィートファクトリー
[94. 2]

スウィートファクトリーの新バージョン。大きな景品が入れられるなどの利点も残っている。

EM うて！うて!!ゴジラ
[93.10]

暴れるゴジラの口の中にボールを入れる、プライズマシン。見事6回成功すれば景品が貰える。

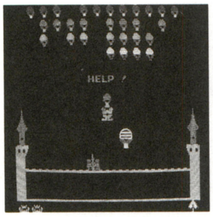
1994年8月現在

VIDEO GAME(VG)

斬新なアイデアと美しいグラフィックで、常に驚きを提供してきたナムコのビデオゲーム。それら製品のアイデアは、今日の作品にも連綿と受け継がれている。

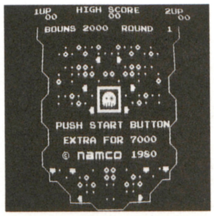
■タイトル数:116
（1978～1994年7月までのリリースタイトル）

VG キング&バルーン
[80.10]



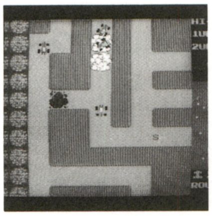
襲い来るバルーンを撃ち落とし、城の中にいる王様を守るゲーム。王様がさらわれない限り、自機の砲台は何度破壊されても大丈夫。

VG ナバロン
[80. 2]



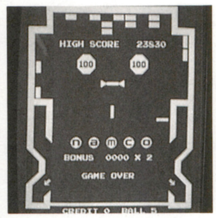
画面の外周を回る自機を操作して、フィールド中央にある敵要塞を破壊するアクション・シューティングゲーム。

VG ラリーX
[81. 1]



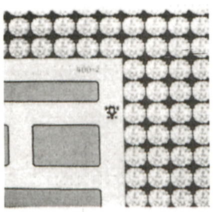
迷路状のコースを走り、敵レッドカーを避けつつフラッグを回収していくアクションドライブゲーム。画面右のレーダーが斬新だった。

VG ジービー
[78.10]



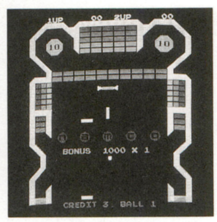
2つのパドルを操作する、ピンボール風の要素を取り入れたブロック崩し。記念すべきナムコ業務用ビデオゲームの第一弾である。

VG ニューラリーX
[81. 2]



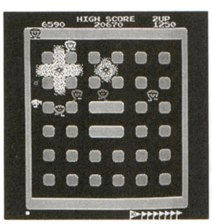
ノリの良いBGMやラッキーフラッグが追加された、『ラリーX』の発展改良版。迷路の変更などにより、全体的に難易度は低くなった。

VG ボムビー
[79. 9]



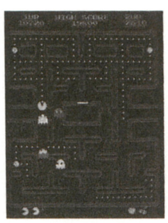
『ジービー』に続く、ピンボール風のブロック崩し。画面のカラー化と各種フィーチャーの増設で、ずっと賑やかなイメージになった。

VG ワープ&ワープ
[81. 7]



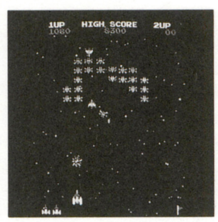
ワープゾーンで2つのワールドを行き来して、ガンや時限爆弾でモンスター「ベロベロ」たちを倒していくアクションシューティング。

VG パックマン
[80. 7]



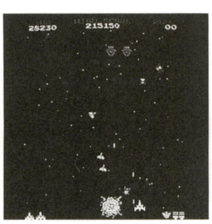
パックマンを操作して、フィールドに配置されたエサを取っていくゲーム。その奥深い内容で、日本はおろか海外でも大ヒットした。

VG ギャラクシアン
[79.10]



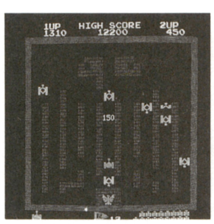
ギャラクシップを操り、複雑な軌道を描いて飛来するエイリアンを撃ち落としていくシューティングゲーム。ナムコの名を高めた名作。

VG ギャラガ
[81. 9]



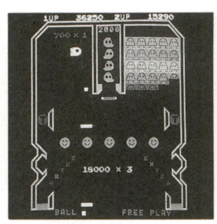
『ギャラクシアン』の続編。敵ボスのトラクタービームで捕虜にされた自機を取り返せば、2機のファイターが合体して攻撃力倍増のデュアルファイターとなる。

VG タンクバタリアン
[80.10]



画面下にある旗（司令部）を守りつつ、敵戦車を撃破していく固定画面のシューティングゲーム。規定数の敵を破壊すると面クリア。

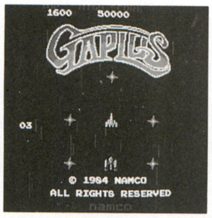
VG キューティーQ
[79.11]



ピンボール風ブロック崩しの第3弾。軽快なサウンドと可愛くコミカルなキャラクターたちに、後のナムコゲームの萌芽が見える。

VG ギャプラス

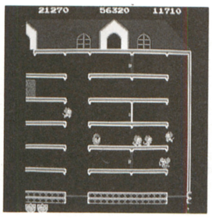
[84. 4]



『ギャラクシアン』シリーズ第三弾。画面の下半分を動き回れる自機、さまざまなパワーアップアイテムなど、かなり独自色が強い。

VG マッピー

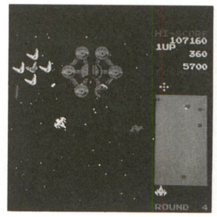
[83. 5]



左右レバーでマッピーを操作して、盗品を取り返していくアクションゲーム。上下移動をトランポリンでおこなうアイデアが秀逸。

VG ボスコニアン

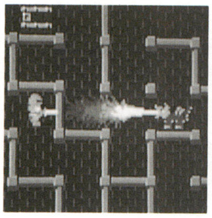
[81.11]



画面右のレーダーを頼りに、敵の要塞を破壊していくシューティングゲーム。自機の向きに応じて、画面が8方向にスクロールしていく。

VG ザ タワー オブ ドルアーガ

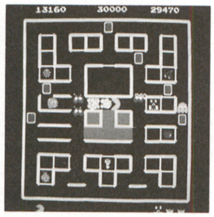
[84. 6]



RPG要素の入ったアクションゲーム。主人公ギルを操作して、巫女カイの囚われた60階を目指す。多彩な敵キャラやアイテムが人気。

VG パック&パル

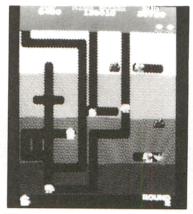
[83. 7]



新キャラや特殊攻撃用のスペシャルアイテムを加えたパックマンシリーズ第三弾。画面上のカードをめくると、部屋の入り口が開いていく。

VG ディグダグ

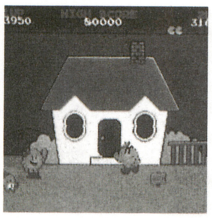
[82. 3]



名付けて戦略穴掘りゲーム。地中を4方向に掘り進み、敵をパンクさせるモリ&ポンプと落下する岩を武器にプーカァとファイガーを退治する。

VG パックランド

[84. 8]



パックマンシリーズ第四弾。左右移動とジャンプの3つのボタンでパックマンを操作し、制限時間内にゴールを目指すアクションゲーム。

VG ポールポジションII

[83.10]



コースが4つの内から選択できるようになった『ポールポジション』の続編。マシンの性能やグラフィックの質も向上している。

VG ポールポジション

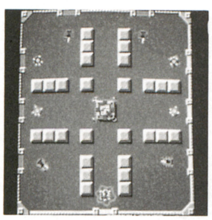
[82. 9]



後方からの3D視点やコクピット型筐体を採用し、現在のレースゲームの原型となった傑作ゲーム。車の性能も細かく設定されていた。

VG グロブダー

[84.12]



キャノン砲とシールドを装備した「グロブダー」を操り、敵を破壊するアクションシューティング。誘爆の利用など高い戦略性を持つ。

VG フォゾン

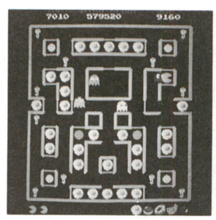
[83.11]



分子模型のようなキャラクターが特徴のアクションパズル。核となる「ケミック」を操作して、「モレック」をつなげて指示された形を作る。

VG スーパーパックマン

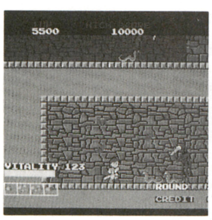
[82. 9]



エサの代わりにフルーツなどを取っていくパックマンの続編。スーパーエサを取れば、無敵に加えてボタンでスピードアップも可能に。

VG ドラゴンバスター

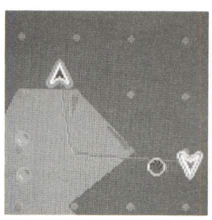
[85. 1]



剣とファイヤーボールを武器に、魔物と戦うRPG風アクションゲーム。ラウンドの最後では、巨大なドラゴンとの対決が待っている。

VG リブルラブル

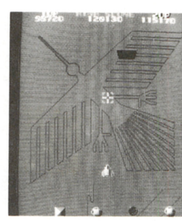
[83.12]



「リブル」と「ラブル」を2本のレバーで操作して、間に引かれる線でキャラクターを囲んでいく（バシシする）変わり種ゲーム。

VG ゼビウス

[83. 2]



当時としては驚異的な美しいグラフィック、対地・対空2ボタンの攻撃を駆使するなど斬新なアイデアで『インベーダー』以来の大ヒットとなった。

VG 源平討魔伝

[86.10]



平景清を操作し、打倒頼朝をめざすアクションゲーム。3つの画面モードがあり、ビッグモードは巨大なキャラクターで話題を呼んだ。

VG スカイキッド

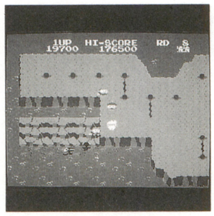
[85.12]



左から右にスクロールする画面が珍しい、コミカルシューティング。敵にやられても、レバー↔＋ボタン連打で立ち直れる親切設計。

VG ディグダグⅡ

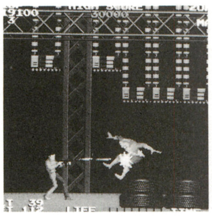
[85. 3]



今度は海上に浮かぶ島を舞台に、プーカァやファイガーを退治する。地面のクイからヒビを入れ、島を崩して敵をまとめて沈められる。

VG ローリングサンダー

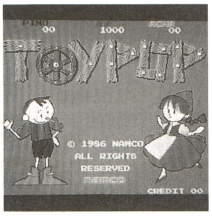
[86.12]



主人公アルバトロスの、スパイ映画ばりの動作が楽しいアクションゲーム。弾丸を補給しつつ、打倒秘密結社ゲルドラをめざす。

VG トイポップ

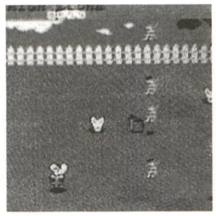
[86. 4]



かわいいキャラクターで人気の高い、パズル要素のあるアクションゲーム。敵をショットで倒しつつ、ハートを救出して出口へ向かう。

VG ホッピングマッピー

[85. 4]



『マッピー』の続編。見下ろし型の平面フィールドを舞台に、ホッピングに乗ったキャラクターたちが再び追いかけっこを展開する。

VG 3Dサンダーセプター Ⅱ

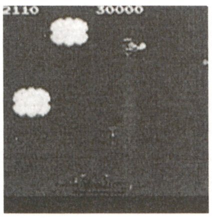
[86.12]



3Dスコープ使用の筐体で、より迫力を増した3Dシューティング。エネルギーの補給方法やゲーム内容なども、かなり変更されている。

VG スカイキッドDX

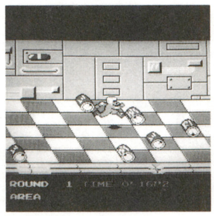
[86. 5]



『スカイキッド』の改良版。ゲーム内容はほぼ同じだが、ミッション数が増えたほか、音楽や演出、新キャラクターなどが追加されている。

VG メトロクロス

[85. 5]



走り続ける主人公をレバーとジャンプボタンで操作。数々の障害を突破して、制限時間内にゴールを目指す横スクロール・アクション。

VG ワンダーモモ

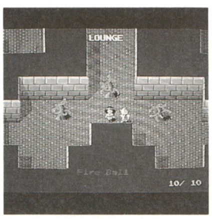
[87. 2]



アトラクションを模した画面構成が特徴のアクションゲーム。主人公のモモはつむじ風に入ることでワンダーモモに変身できる。

VG ザ リターン オブ イシター

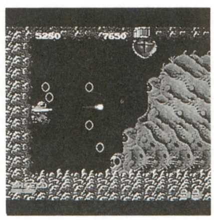
[86. 7]



『ザ タワー オブ ドルアーガ』の続編で、2人同時プレイも可能。パスワードセーブが導入され、更にRPG的な要素が増している。

VG バラデューク

[85. 7]



反動のある波動銃を使い、敵モンスターを倒していくアクションシューティング。不気味なキャラクターを前面に押し出した異色作だ。

VG 妖怪道中記

[87. 4]



主人公たろすけを操作して、妖怪を倒していくアクションゲーム。ボタン押しっぱなしの気合い弾や、マルチエンディングが斬新だった。

VG サンダーセプター

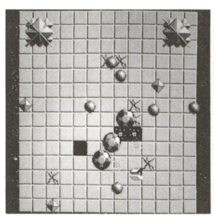
[86. 7]



コクピット筐体使用の3Dシューティングゲーム。敵を倒しつつ高速でフィールドを疾走し、エネルギーが切れる前にゴールを目指す。

VG モトス

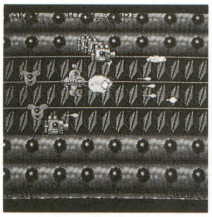
[85. 9]



レバーとジャンプボタンで敵キャラクターをはじき飛ばし、フィールドから落とすアクションゲーム。慣性のある独特の操作感が特徴。

VG 爆突機銃艇

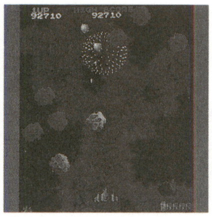
[88. 8]



全方向スクロールから、横スクロールシューティングに変化した、『パラデューク』の続編。強力な機銃艇が新たに使用可能になった。

VG ギャラガ'88

[87.12]



『ギャラガ』のリメイク版。自機3機合体のトリプルファイターや、難易度を自分で選べるシステムなどが特徴。サウンドの評価も高い。

VG ドラゴンスピリット

[87. 6]



主人公がドラゴンという、ファンタジーシューティング。地上、空中攻撃のシンプルなシステムながら、独特の世界観でファンが多い。

VG オーダイン

[88. 9]



2人同時プレイ可能な、コミカル横スクロールシューティング。ウェポンのボムとショットは、ショップで購入してパワーアップ可能。

VG '88プロ野球ワールドスタジアム

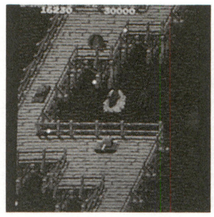
[88. 3]



ファミコンの『ファミリースタジアム』を、アーケードに逆移植した作品。グラフィックは強化されているが、ゲーム内容はほぼ同じ。

VG ブレイザー

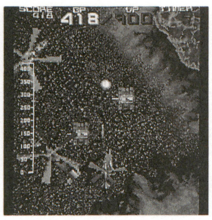
[87. 7]



斜めスクロールを採用したアクションシューティング。自機の戦車は数種類存在し、フィールド上の格納庫で乗り換えることができる。

VG メタルホーク

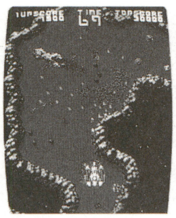
[88.10]



時間内に規定のターゲットを破壊する、見下ろし視点のヘリコプター・シューティング。上下の動きを地形の拡大縮小で表現している。

VG アサルト

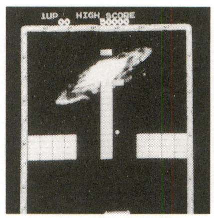
[88. 4]



2本のレバーで自機を操作する、独特の操作感覚を持つタンクバトルゲーム。回転・拡縮機能を駆使したフィールドの表現も斬新。

VG クエスター

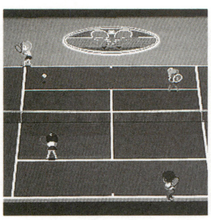
[87. 9]



ナムコらしい美しいグラフィックが特徴的な、ブロック崩しゲーム。アイテムを回収することで、さまざまなフィーチャーが出現する。

VG プロテニスワールドコート

[88.10]



シングルスとダブルスが楽しめる、スピーディーな展開のテニスゲーム。それぞれ能力の異なる、個性豊かなキャラクターが多数登場。

VG 超絶倫人ベラボーマン

[88. 5]



手足や首の伸びるベラボーマンが主人公のギャグアクション。押した強さを感知する「ベラボースイッチ」で攻撃に強弱をつけられる。

VG パックマニア

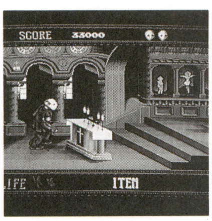
[87.11]



パックマンのリメイク版。画面のドットを食べるのは同じだが、斜め視点の採用やグラフィック・サウンドの大幅強化が図られている。

VG スプラッターハウス

[88.11]



ホラータッチのアクションゲーム。目的は主人公リックを操作して不気味なモンスターを倒し、恋人ジェニファーを助け出すこと。

VG メルヘンメイズ

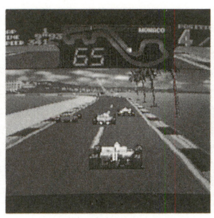
[88. 7]



空中に浮いたフィールドを、主人公アリスが進むメルヘンタッチの斜めスクロールアクション。敵をシャボン玉ではじき飛ばしていく。

VG ファイナルラップ

[87.12]



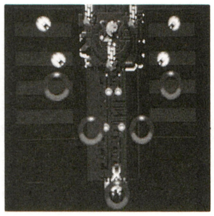
8人同時プレイ可能な、コクピット型F-1レースゲーム。いつもレースが白熱するように、下位のマシンほどその性能が高くなる。

VG ファイネストアワー
[89. 9]



ロボット「シグナス」に乗り込んでの戦闘をリアルに再現したアクション・シューティング。自動照準のガンとホバリングを武器に、敵マシンを撃破する。

VG ブラスト・オフ
[89. 3]



『ボスコニアン』の続編にあたる縦スクロールシューティング。ゲーム内容は別物だが、かつてのキャラクターが登場するシーンも。

VG 未来忍者
[88.12]



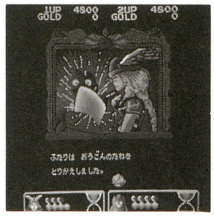
主人公のサイボーグ忍者白怒火を操作して、機忍軍団と戦っていくアクションゲーム。ゲームに先立ち映画も製作され、話題を呼んだ。

VG バーニングフォース
[89.11]



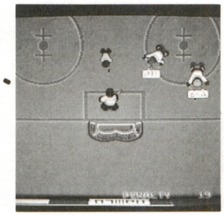
テーブル筐体用の3Dシューティングゲーム。パイロット志願の主人公ひろみが、エアバイクとエアプレーンで各エリアを戦っていく。

VG ワルキューレの伝説
[89. 4]



ファミコン『ワルキューレの冒険』に登場するワルキューレとサンドラが主人公の、RPG風アクションゲーム。2人同時プレイ可能。

VG フェイスオフ
[88.12]



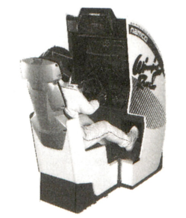
2頭身キャラクターが試合をおこなう、アイスホッケーゲーム。全8ヵ国の中から、好みのチームをセレクトできる。4人プレイ可能。

VG フォートラックス
[89.11]



8人までの通信対戦が可能な、体感ゲームには珍しいオフロード4輪バギーレースゲーム。起伏の激しいコースがゲームを盛り上げる。

VG ウイニングランSD
[89. 6]



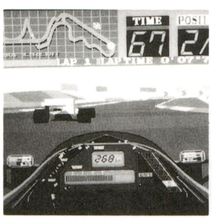
ウイニングランのスタンダード筐体版。ゲーム内容はウイニングランと同じ。

VG フェリオス
[89. 2]



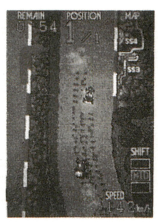
ギリシア神話を題材としたシューティング。回転機能を駆使したエリア構成と、チャプタークリア時のアルテミスのデモが特徴的。

VG ウイニングラン鈴鹿GP
[89.12]



コースが鈴鹿サーキットに変更された、バージョンアップ版。さらに筐体に通信対戦機能がついて、多人数でのレースが可能になった。

VG ダートフォックス
[89. 6]



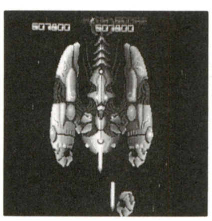
起伏に富んだコースを疾走する、上から見下ろした視点の4輪バギーによるレースゲーム。通信機能により、多人数プレイも可能。

VG ウイニングラン
[89. 2]



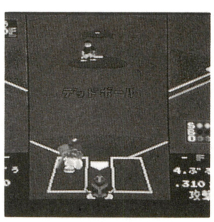
F-1ドライバーの視点から見た映像を、ポリゴンでリアルに再現したドライビング・シミュレーター。実車の操縦感覚が味わえる。

VG デンジャラスシード
[89.12]



3機の自機を順に操作し、最後にそれが合体、パワーアップする縦スクロールシューティング。オート連射があったが、難易度は高い。

VG プロ野球ワールドスタジアム'89
[89. 7]



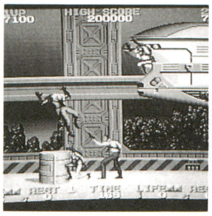
いくつかの改良がなされた、ワースタシリーズ第二弾。プロ野球開幕時の最新データが選手に反映されている。

VG ロンパーズ
[89. 2]



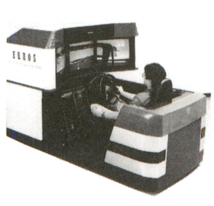
可愛いキャラクターのアクションパズルゲーム。フィールド上のカギを集めれば面クリア。邪魔な敵は、石版を倒して押しつぶせる。

VG ローリングサンダー2
[91. 3]



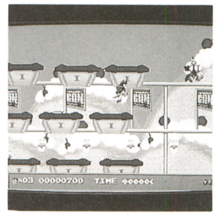
基本的なシステムは前作から継承した『ローリングサンダー』の続編。1Pアルバトロス、2Pレイラを使った2人同時プレイが可能。

VG ユーノスロードスター ドライビングシミュレータ
[90. 9]



ユーノスロードスターの実車を使用して制作したドライビングシミュレーター。操作感覚も実車とほぼ同じに作られている。

VG マーベルランド
[90. 2]



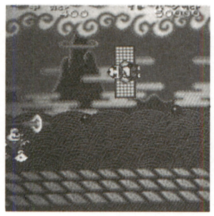
遊園地を舞台にしたファンタジーアクション。かわいいキャラクターと、豪快なアクションの数々が売り。ボスとはミニゲームで対決。

VG ウイニングラン'91
[91. 3]



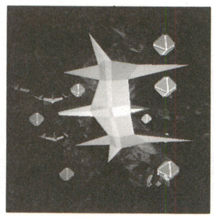
『ウイニングラン』の続編。登場するマシンとコースのデータがすべて更新された改良版。タイヤのグリップ力強化で遊びやすくなった。

VG ピストル大名の冒険
[90.10]



『ベラボーマン』の敵キャラクター、ピストル大名が主人公の横スクロールシューティング。頭の大砲で、並いる敵を撃破していく。

VG ギャラクシアン³
[90. 4]



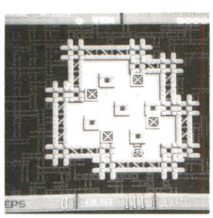
「花と緑の博覧会」に登場、現在はワンダーエッグなどにある360度マルチスクリーン、28人同時プレイ可能なスペースシューティング。

VG スティールガンナー
[91. 3]



SFガンシューティング。特殊部隊スティールガンナーの一員となり、ミサイルとマシンガンを駆使して敵国際テロ組織と戦っていく。

VG 倉庫番ＤＸ
[90.11]



荷物を押して、規定の場所に配置していく古典的コンピューターパズルゲーム。問題の難易度はかなり高く、上級者でも苦労した。

VG 球界道中記
[90. 5]



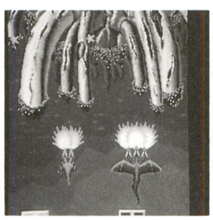
すべての登場キャラクターが、『妖怪道中記』のたろすけという野球ゲーム。世界各地で、さまざまなチームが野球の試合を展開する。

VG スターブレード
[91. 9]



『ギャラクシアン³』のポリゴン・グラフィックをそのままに、ゲームを1人用にアレンジしたコックピット型シューティングゲーム。

VG ドラゴンセイバー
[90.12]



演出、攻撃方法などがパワーアップした『ドラゴンスピリット』の続編。2人同時プレイが可能。BGMなどの評価はかなり高い。

VG プロ野球ワールドスタジアム'90
[90. 7]



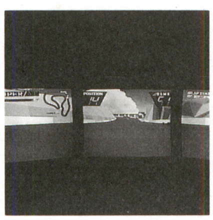
選手データを最新のものに変更した、ワースタシリーズ第三弾。登場チーム名などが、前作から比べると大幅に変更されている。

VG スーパーワールドスタジアム
[91. 9]



新しくなった画面構成、さらに派手になった演出などで大きく生まれ変わった『ワースタ』シリーズのパワーアップ版。

VG ドライバーズアイ
[91. 2]



3画面を使ってプレイするF-1レース。実車に似せたコクピットタイプの筐体に、クラッチ付きのHゲージ6速ミッションが特徴。

VG ファイナルラップ2
[90. 8]



コースをUSA、イタリア、鈴鹿、モナコの4つから選択できるようになった。8人まで同時プレイ可能なコクピット型レースゲーム。

VG コズモギャング ザ パズル

[92.11]



コズモギャングズのビデオゲーム第2弾。落ちてくるコンテナを、横に並べて消していく。邪魔なコズモは、ボールではじき飛ばせる。

VG ドライバーズアイ通信タイプ

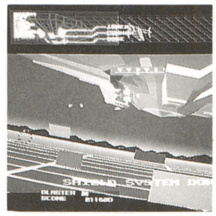
[92. 7]



『ドライバーズアイ』の4台通信タイプ。レース状況をいろいろな視点で実況するモニターが付いている。

VG ソルバルウ

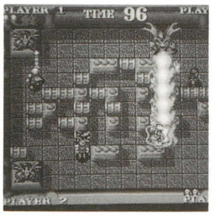
[91.12]



ポリゴンを駆使し、3Dで『ゼビウス』の世界を再現したシューティング。凹面鏡とハーフミラーを使い、画面に奥行きを出している。

VG エクスバニア

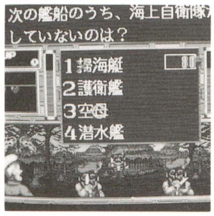
[92.12]



面クリア型のファンタジーバトルゲーム。4人のキャラクターは生き残りをかけて、他のキャラクターとアイテムを駆使して対決する。

VG 爆裂クイズ魔Q大冒険

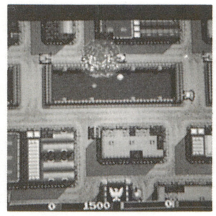
[92. 7]



2人の探検家が伝説の宝玉を求めて冒険するクイズゲーム。相手の問題に正解すれば、敵は爆裂して消えていく。2人協力プレイあり。

VG タンクフォース

[91.12]



『タンクバタリアン』のリメイクバージョン。司令部を守りつつ、数々のアイテムを駆使して敵を撃破していく。2人同時プレイも可。

VG ギャラクシアン³ プロジェクトドラグーン シアター6

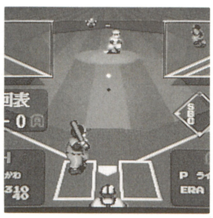
[93. 2]



大型プロジェクションモニターを2機使用し、ゲームセンターでギャラクシアン³の迫力を再現する。6人まで同時にゲーム可能。

VG スーパーワールドスタジアム'92 激闘編

[92. 9]



プロ野球12球団と、全ての選手が実名に。今までのルールに加え、代走ルールやDH制（選択可）などが新たに導入されている。

VG スティールガンナー2

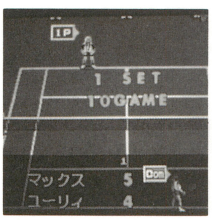
[92. 3]



前作のシステムを継承しつつ、演出などがよりパワーアップしたSFガンシューティング第二弾。今度はバイオアーミーを倒していく。

VG スーパーワールドコート

[93. 2]



最大4人までが同時に対戦できるテニスゲーム。多くのパターンを使ったリアルな動き、猫やロボットなどの色物キャラが特徴的。

VG ファイナルラップ3

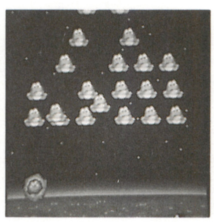
[92. 9]



シリーズ第3弾。コースはイギリス、スペイン、フランス、サンマリノの4コース。イギリスコースはNGの読者投票で決定された。

VG コズモギャング ザ ビデオ

[92. 3]



エレメカのキャラクター、コズモギャングズを使った『ギャラガ』のパロディー的なシューティング。2人同時プレイも楽しめる。

VG ナックルヘッズ

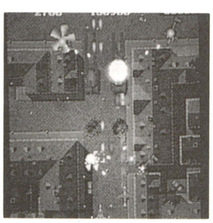
[93. 3]



個性的な6人のキャラクターが登場する、未来のTVショーという設定の格闘対戦ゲーム。最大2対2で戦える。多人数対戦が可能。

VG F／A

[92.10]



対地、対空2ウエポン制の、シンプルルールの縦スクロールシューティングゲーム。自機は実在の16種類の戦闘機からセレクトできる。

VG コカ・コーラ スズカエイトアワーズ

[92. 5]



スズカ8耐を舞台にしたバイクレース。バイク型のシートに座り、8人まで通信対戦可能。ギャラリー用中継モニターも設置可能。

VG ティンクルピット

[94. 3]



主人公の歩いた後を移動する「ティンカーボール」を敵に当てて倒していくアクションゲーム。往年のナムコキャラが多数登場する。

VG 熱闘！激闘！クイズ島!!

[93. 9]



様々なジャンルのクイズを解くことでストーリーが展開していくクイズゲーム。「クイズ島」の支配者・地底大魔王打倒の物語。

VG ラッキー&ワイルド

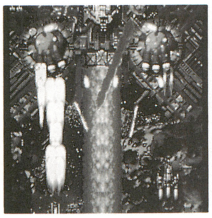
[93. 4]



ラッキーとワイルド、ふたりの刑事が繰り広げるカーチェイス&シューティング。車の操縦と銃の操作は、ひとりでもふたりでも可能。

VG ネビュラスレイ

[94. 3]



なめらかなキャラクターの動きが特徴的な、縦スクロールシューティング。多彩なパワーアップを駆使し、全6ステージ+αを戦う。

VG ニューマンアスレチックス

[93. 9]



ボタン連打とタイミングで、ニューマン（超人）たちが8つのとんでもない競技に挑むスポーツゲーム。1～4人まで同時にプレイ可能。

VG スーパーワールドスタジアム'93激闘版

[93. 6]



スーパーワースタシリーズの第2弾。プロ野球12球団と選手の新データが、実名で登場。代走、DH（選択可）などのルールも前作そのままで楽しめる。

VG リッジレーサー2

[94. 6]



リッジレーサーの新型改良版。最大8人で遊べる通信対戦が可能になった。

VG リッジレーサー

[93.10]



テクスチャーマッピングを駆使した美しい画面と、リアルな走行感覚が人気のレースゲーム。初・中級用と上級の2つのコースが存在する。

VG エアーコンバット

[93. 7]



コクピット型の筐体と、大型プロジェクションモニターを採用した空戦シミュレーションゲーム。リアルさを追求した飛行感覚が売り。

VG アタック オブ ザ ゾルギア

[94. 7]



ギャラクシアン^{3}シアター6の新シナリオ。

VG スズカエイトアワーズ2

[93.11]



鈴鹿8耐をモチーフにしたバイクレース『鈴鹿エイトアワーズ』第2弾。鈴鹿に加え、オリジナルのサーキット3種が増えた。

VG エメラルディア

[93. 7]



落ちてくるキューブを同色同士でぶつけ、ダメージを与えて消していくパズルゲーム。2つの1人用モードと、2人対戦モードがある。

VG ファイナルラップR

[94. 2]



コースとマシンが実名になった「ファイナルラップ」の新バージョン。前作に比べ、画面や音のクオリティが大幅に向上している。

VG サイバースレッド

[93. 9]



2本の8方向レバーで「ビーグル」と呼ばれる戦闘マシンを操り、相手を撃破するバトルゲーム。対CPU戦と、2人対戦が楽しめる。

CONSUMER

Since 1984～

多くの家庭用ゲーム機で、質の高いアーケード移植と、独創的なオリジナル作品を揃えたナムコのソフトは高い人気を誇っている。

FC ドルアーガの塔

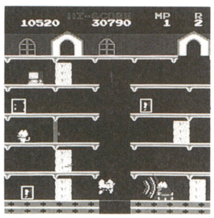
[85. 8. 6　¥4,900]



同名アーケードゲームの移植。元の作品にほぼ忠実なモードをクリアすれば、さらにファミコンオリジナルの裏モード60階を楽しめる。

FC マッピー

[84.11.14　¥4,500]



可愛いキャラで人気の、同名アーケードからの移植。フィールドはやや狭くなったが、元の作品の雰囲気は良く再現されている。

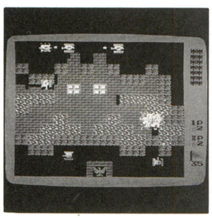
FAMILY COMPUTER (FC)

『ギャラクシアン』から始まったナムコのファミコンソフトも、今では実に膨大な数に。初期の名作『ゼビウス』や、定番の『ファミスタ』など注目作も多い。

■タイトル数：83
（1984～1993年までのリリースタイトル）

FC バトルシティー

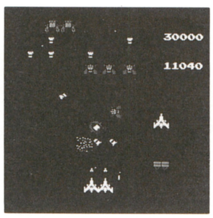
[85. 9. 9　¥4,500]



アーケードの『タンクバタリアン』を元にした、戦車バトルゲーム。様々なアイテムを活用して、司令部を守りつつ敵戦車を撃破する。

FC ギャラガ

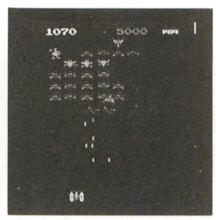
[85. 3.14　¥4,500]



ロングヒットとなったアーケード作品の移植。やや画面が狭い感じだが、チャレンジング・ステージなどもしっかり移植されている。

FC ギャラクシアン

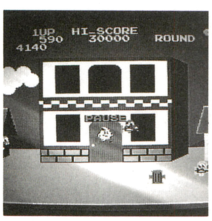
[84. 9. 7　¥4,500]



ナムコのファミコン参入第一弾ソフト。アーケードで高い人気を誇った、同名スペースシューティングゲームを忠実に移植したもの。

FC パックランド

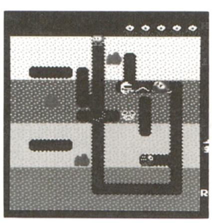
[85.11.21　¥4,500]



同名アーケードゲームからの移植。画面などはかなり簡素化されているが、操作感覚は近い。さまざまな隠しフィーチャーが登場する。

FC ディグダグ

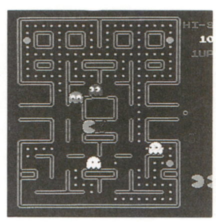
[85. 6. 4　¥4,500]



ディグダグを操作して、プーカァとファイガーを退治する同名アーケードゲームの移植。ほぼ忠実に再現されている。

FC パックマン

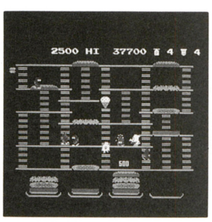
[84.11. 2　¥4,500]



ドットイートゲームの決定版、『パックマン』を、アーケード版から移植したもの。コーヒーブレイクなども、きちんと再現されている。

FC バーガータイム

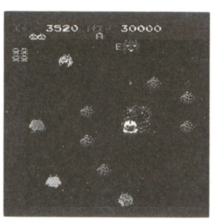
[85.11.27　¥4,500]



アーケードゲーム『ハンバーガー』の移植版。コックを操りハンバーガーの「具」を落とし、巨大なバーガーを作るコミカルな作品。

FC ワープマン

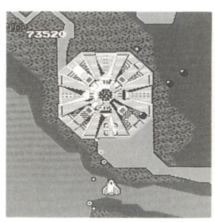
[85. 7.12　¥4,500]



アーケードゲーム『ワープ&ワープ』のグレードアップ移植。ワープのルールやフィールドが変更され、2人同時プレイが可能に。

FC ゼビウス

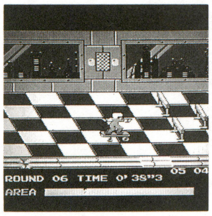
[84.11. 8　¥4,900]



同名アーケードゲームの移植。いくつかのアレンジが施されていたが、大ヒットを記録してファミコンブームの火付け役となった。

FC メトロクロス

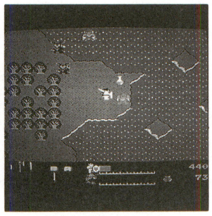
86.12.16　¥3,900



ひたすら走り続ける、同名アーケードゲームの移植。フィーチャーやグラフィックなどは、アーケード版をかなり忠実に再現している。

FC ワルキューレの冒険 時の鍵伝説

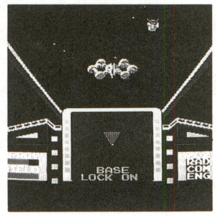
86. 8. 1　¥3,900



戦闘にアクション要素の入ったフィールド型RPG。主人公のワルキューレは、星座と血液型によって、キャラクタータイプが変わる。

FC スターラスター

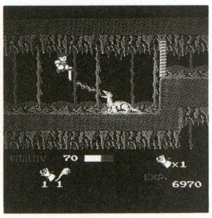
85.12. 7　¥4,900



ファミコン向けのオリジナル3Dシューティング。宇宙空間をワープしつつ、敵バッツーラ軍と戦っていく。球状のレーダー空間が斬新。

FC ドラゴンバスター

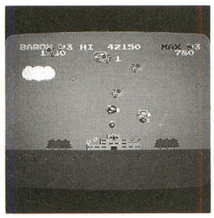
87. 1. 7　¥4,900



多くのダンジョンを巡り、ドラゴンを目指す同名アーケードの移植。ファミコン版はアイテムの追加など、一部アレンジされている。

FC スカイキッド

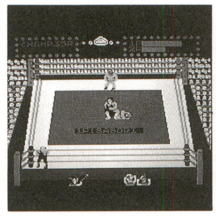
86. 8.22　¥3,900



バロンとマックスのコンビが活躍する、コミカルシューティングゲーム。同名アーケードゲームからの移植で、2人同時プレイも可能。

FC タッグチームプロレスリング

86. 4. 2　¥4,900



4人のレスラーが登場する、プロレスゲームの元祖的作品。場外乱闘や凶器攻撃、必殺技などもある。人間同士での対戦プレイも可能。

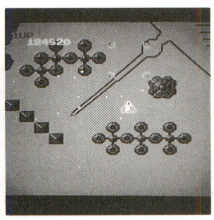
FC さんまの名探偵

87. 4. 2　¥4,900

タレントの明石家さんまをパートナーに、殺人事件の調査をおこなうアドベンチャー。

FC スーパーゼビウス ガンプの謎

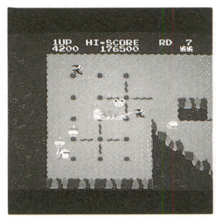
86. 9.19　¥4,900



『ゼビウス』のキャラクターやマップを一新、自機ソルバルウは、3種のパワーアップが可能となった。面クリアには謎解きも必要。

FC ディグダグII

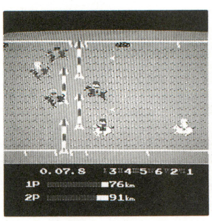
86. 4.19　¥4,500



アーケード版『ディグダグII』の移植。全72面のフィールドで、おなじみプーカァ、ファイガーと戦っていく。もちろん島崩しもある。

FC ファミリージョッキー

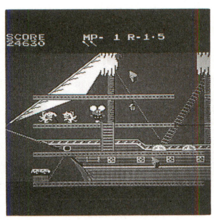
87. 4.24　¥3,900



丸いキャラクターがかわいい競馬ゲーム。自分で選んだ馬を操作し、さまざまなレースに参加する。レースを見て、賭けもできる。

FC マッピーランド

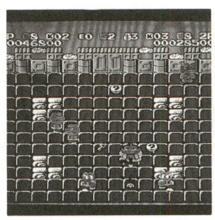
86.11.27　¥3,900



マッピーランドの8つの町で、盗まれたプレゼントを取り戻すための冒険開始。ワールドごとに異なるアイテムの活用がカギとなる。

FC スーパーチャイニーズ

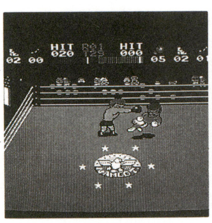
86. 6.19　¥3,900



妖魔軍団にとらわれたミンミン姫を救うため、ジャッキーとリーの2人が戦うカンフーアクション。2頭身キャラクターがかわいい。

FC ファミリーボクシング

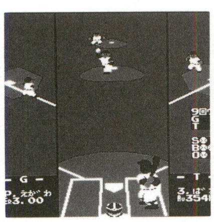
87. 6.19　¥4,900



試合経験を積ませて、自分の選手を育てていけるボクシングゲーム。パスワードを利用すれば、友人同士のキャラクターでも対戦可能。

FC プロ野球ファミリースタジアム

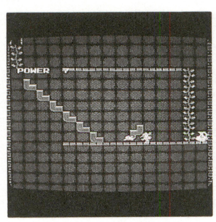
86.12.10　¥3,900



現在も続く、ファミスタシリーズの第一作。細かいデータと実名をもじった親しみやすいチーム、操作性の良さで人気を博した。

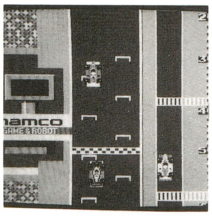
FC バベルの塔

86. 7.18　¥3,900



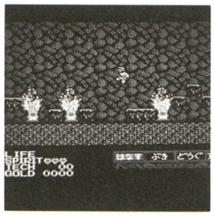
L字型の石を組み合わせ、出口へと向かうアクションパズル。8面ごとの「壁画の間」では、クリアに必要な謎の絵を探していく。

FC ファミリーサーキット
88. 1. 6　¥3,900



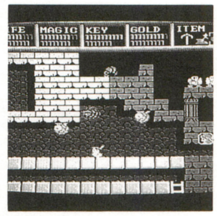
サーキットを真上から見下ろした、スピード感抜群のレースゲーム。細かいマシンセッティングやラジコンに近い操作感覚が楽しめる。

FC 時空勇伝デビアス
87.11.27　¥4,900



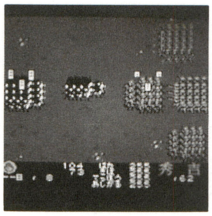
フィールドを横から見た視点の、アクション性を重視したRPG。多彩な攻撃の敵を倒し、大魔王を求めて3つの魔境を冒険していく。

FC ドラゴンスレイヤーⅣ
87. 7.17　¥4,900



パズル要素の強いRPG。冒険者一家のキャラクターを次々にチェンジし、さまざまな仕掛けの施されたダンジョンをクリアしていく。

FC 独眼竜政宗
88. 4. 5　¥5,500

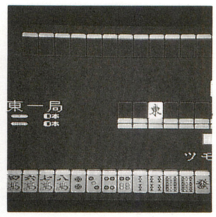


伊達政宗が主人公の戦国シミュレーション。さまざまなコマンドを駆使して、最終的には12ヵ国からなる東北地方の統一を目指す。

FC スターウォーズ
87.12. 4　¥4,900

レイア姫やハン・ソロなど６人の仲間を救うため、ルークが冒険を繰り広げるアクションゲーム。

FC ファミリーマージャン
87. 8.11　¥3,900



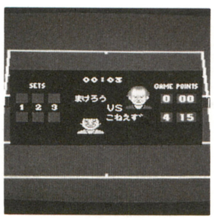
さまざまなキャラクターが登場する、オーソドックスな2人打ち麻雀。普通に麻雀をプレイするほか、初心者向けの練習モードもある。

FC ナムコクラシック
88. 5.27　¥5,900



コースに起伏のついたゴルフゲーム。他にも19種のクラブや、ボールの移動にそったコースのズームなど、リアルなゲームを楽しめる。

FC ファミリーテニス
87.12.11　¥3,900



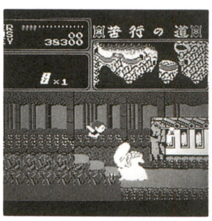
ボールの打ち分けや多くの球種など、さまざまなテクニックの使える本格テニスゲーム。4つのコートと、16人の選手で楽しめる。

FC デジタルデビル物語(ストーリー) 女神転生
87. 9.11　¥4,900



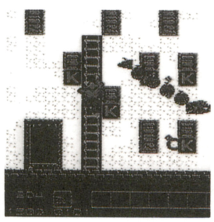
西谷史氏の同名小説を題材にしたRPG。敵である悪魔を「仲魔」にし、さらに合体・強化してしまう悪魔合体システムで話題を呼んだ。

FC 妖怪道中記
88. 6.24　¥4,900



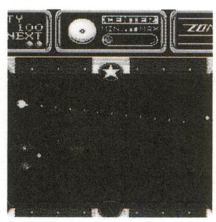
「たろすけ」が主人公の、同名アーケードゲームからの移植。ゲーム画面・フィーチャーともに、かなり忠実な移植がなされている。

FC カルノフ
87.12.18　¥4,900



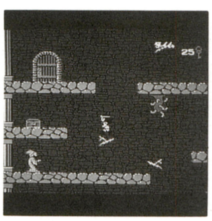
太ってはいるが、強力な火炎攻撃を使えるカルノフが主人公のアクションゲーム。妙な敵キャラクターと、豊富なアイテムが見もの。

FC サイドポケット
87.10.30　¥3,900



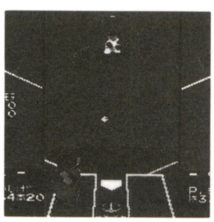
渋い雰囲気が売り物の、リアルなビリヤードゲーム。ボールの突く位置を変更すれば、さまざまなショットも簡単に再現できる。

FC カイの冒険 ザ・クエスト・オブ・カイ
88. 7.22　¥3,900



『ドルアーガ』シリーズのヒロイン、カイが主人公のアクションパズル。得意技のジャンプを駆使して、カギを手に入れ出口へ向かう。

FC プロ野球ファミリースタジアム'87
87.12.22　¥3,900



基本的な操作はそのままに、チーム数が12にアップ。さらに選手データが最新の物になり、気分一新でゲームに挑めるようになった。

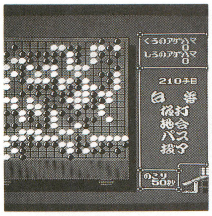
FC ルパン三世 パンドラの遺産
87.11. 6　¥3,900



ルパン、次元、五右エ門の、個性的な能力を持った3人の中から1人を選び、さらわれたクラリスの救出に向かうアクションゲーム。

FC 早打ちスーパー囲碁

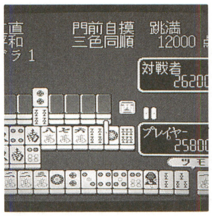
89. 3. 3　¥5,900



コンピューター対戦の「本因坊戦」「順位戦」、さまざまな設定が可能な「対局道場」の、3つのモードが楽しめる対局以後ソフト。

FC ファミリーマージャンII上海への道

88.11.25　¥4,900



対局モードの「実戦麻雀」に加え、世界各地を舞台に対戦を繰り広げる2つのアドベンチャーモードのついた2人打ち麻雀ゲーム。

FC 三国志 中原の覇者

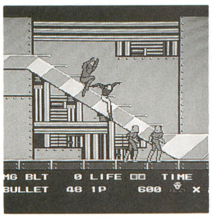
88. 7.29　¥6,900



総登場武将200人以上をほこる、乱世中国を舞台にしたシミュレーション。プレイヤーは6人の太守の1人となり、全土の統一を目指す。

FC ローリングサンダー

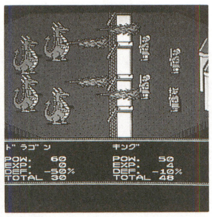
89. 3.17　¥5,500



同名アーケードゲームからの移植。キャラクターなどはややシンプルになったものの、ゲームの感覚は非常に忠実に再現されている。

FC キング オブ キングス

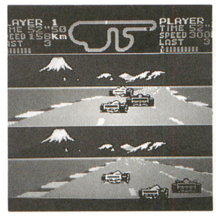
88.12. 9　¥5,900



ファンタジー世界の王となり、さまざまな種族を使って戦うウォー・シミュレーション。種族ごとに異なる特性が、重要な要素となる。

FC ファイナルラップ

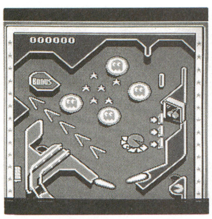
88. 8.12　¥5,200



アーケード同名タイトルの移植。全世界の20コースを走る1人用モードのほか、上下分割した画面で2人同時にプレイすることも可能。

FC ファミリーピンボール

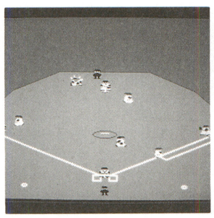
89. 3.24　¥4,900



普通のピンボールの他に、ビンゴの要素を取り入れた「ナインボール」や、2人でボールを打ち合う「バトル」モードなどを収録。

FC プロ野球ファミリースタジアム'88

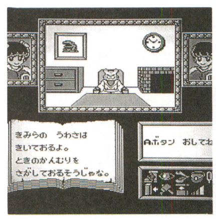
88.12.20　¥4,900



バッティングオーダーの組み替えやピッチャーの増加、チームエディット機能などが主な変更点。データはもちろん最新版となっている。

FC えりかとさとるの夢冒険

88. 9.27　¥4,900



双子のエリカとサトルが主人公の、ファンタジックなアドベンチャー。2つのコントローラーを使って、2人同時プレイが可能。

FC ドラゴンスピリット 新たなる伝説

89. 4.14　¥5,200



アーケード版主人公アムルの息子、レイスが主役のファンタジーシューティング。エリア構成はアーケード版に準じたものになっている。

FC ワギャンランド

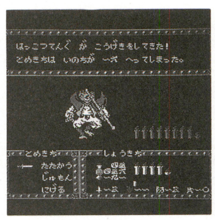
89. 2. 9　¥4,900



ナムコオリジナルキャラクター、ワギャンが主人公のアクション。ザコは大声でしびれさせ、ボスとは神経衰弱やしりとりで勝負する。

FC 源平討魔伝

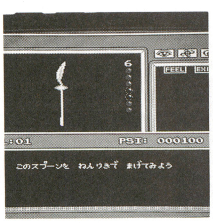
88.10.21　¥4,900



ファミコンとボード・カードなどを併用する、4人までプレイ可能なコンピューターボードゲーム。影清のメタルフィギュアも同梱。

FC マインドシーカー

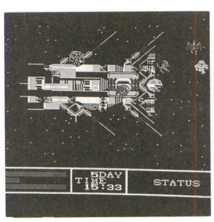
89. 4.18　¥6,500



超能力者、清田益章が監修した、サイコパワー開発ソフト。透視・念力・予知の3種類の能力を、ファミコンで訓練することが出来る。

FC ハイドライド3 闇からの訪問者

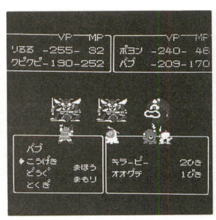
89. 2.17　¥6,900



パソコン版で人気のあった、同名RPGの移植。時間の流れや物の重さも存在するフェアリーランドで、主人公の冒険が開始される。

FC 貝獣物語

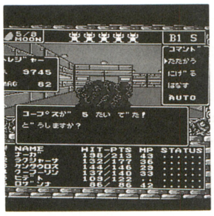
88.11.18　¥5,500



かわいい4人の「貝獣」が力を合わせ、闇の魔王と戦うRPG。キャラクターはそれぞれ、全く独自に冒険を進めていくことができる。

FC デジタルデビル物語(ストーリー) 女神転生Ⅱ

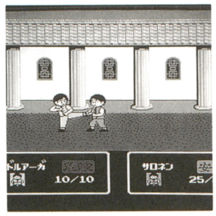
[90. 4. 6　　¥7,800]



3Dマップの採用や悪魔3身合体など、前作を上回るスケールのRPG。未来の東京を舞台に、悪魔との激しい戦いがおこなわれる。

FC ケルナグール

[89. 7.21　　¥4,900]



RPG要素の混ざったアクションゲーム。敵を倒してレベルを上げれば、ヒットポイントが上昇。さらに各地で新技を修得できる。

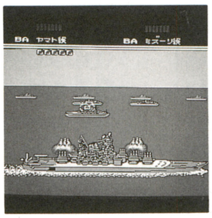
FC デビルマン

[89. 4.25　　¥5,500]

永井豪原作、同名コミックのアクションゲーム化。「ヒューマン」度を保ちつつ、デーモン軍団と戦う。

FC バトルフリート

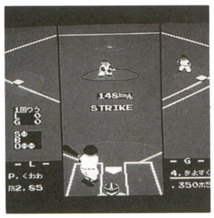
[90. 6.22　　¥5,900]



8つのシナリオが用意された、戦略シミュレーション。戦闘シーンはリアルタイム要素があり、ボタンのタイミングで結果が変わる。

FC ファミスタ'89開幕版

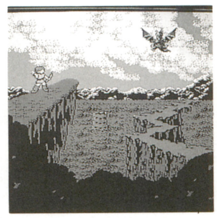
[89. 7.28　　¥4,900]



プレイヤーエディット機能やトレードなど、さらに新要素が充実。タイトル通り、開幕時の選手データを元にゲームが作られている。

FC ドラゴンバスターⅡ 闇の封印

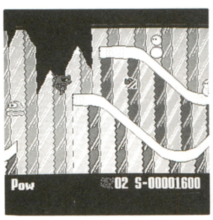
[89. 4.27　　¥5,200]



視点が上から見おろしたものに変更された、『ドラゴンバスター』の続編。弓矢が主な武器になるなど、かなりオリジナル要素が強い。

FC ワギャンランド2

[90.12.14　　¥5,800]



前作に引き続き、大声を武器に戦うアクションゲーム。ボス対決は前作からのものに加え、3種類のパネルゲームが新たに加わった。

FC スプラッターハウス わんぱくグラフティ

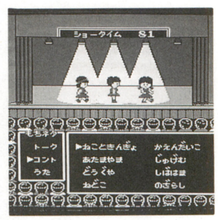
[89. 7.31　　¥4,900]



ストーリーはアーケードと同じだが、キャラクターが2頭身に変更されたアレンジ移植版。全体的にコミカルな造りになっている。

FC ラサール石井のチャイルズクエスト

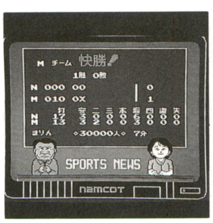
[89. 6.23　　¥5,500]



芸能マネージャーとなり、チャイルズをNO.1スターに育てることが目的のRPG。敵を「ヨイショ」する戦闘などシステムが斬新。

FC ファミスタ'91

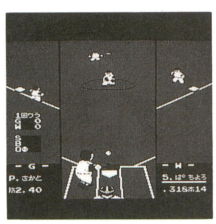
[90.12.21　　¥4,900]



選手に新パラメータ「守備力」と「肩」が設定され、守備面での差ができた。またトレードシステムにより、最高4名がトレード可能に。

FC ファミスタ'90

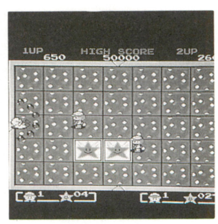
[89.12.19　　¥5,800]



「リーグモード」の採用で、最高6チームまでのリーグ戦が可能に。また、球場が6つに増えたほか、多数の改良がほどこされている。

FC クインティ

[89. 6.27　　¥4,900]



床のパネルをめくり、その上の敵をすべらせて倒すパズル風アクションゲーム。特殊パネルによる、さまざまなフィーチャーも楽しい。

FC じゅうべえくえすと

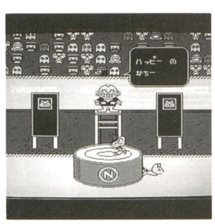
[91. 1. 4　　¥7,800]



少年剣士「じゅうべえ」が、魔界衆を相手に冒険を繰り広げる戦国伝奇RPG。個性的な登場人物と、壮大なストーリー展開は圧巻。

FC マッピーキッズ

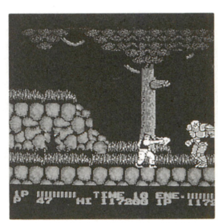
[89.12.22　　¥5,800]



マッピーの息子たちが主人公のアクションゲーム。花嫁のハートを射止めるためにアイテムを集め、立派な家を建てることが目的だ。

FC ドラゴンニンジャ

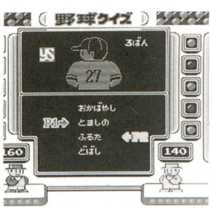
[89. 7.14　　¥5,800]



2人の忍者が主役のアクションゲーム。武器の使用や、各種の技など、攻撃方法は実に多彩。ど派手な演出も雰囲気を盛り上げる。

FC ファミスタ'93

[92.12.22　　¥4,900]



シーズンを短時間で楽しめる「めざせ日本一！」モードほか、オート守備、オート走塁、ピッチャーの好・不調などが導入された。

FC ナムコクラシックII

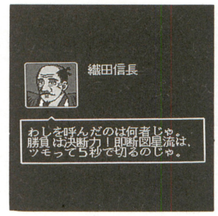
[92. 3.13　　¥5,900]



全3コース、27ホールが用意された、プレイのしやすさに重点を置いたゴルフゲーム。前作で好評の、ボール追跡モードも健在。

FC ナムコット麻雀III マージャン天国

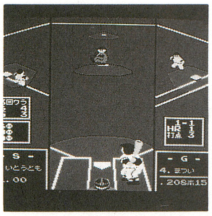
[91. 3. 8　　¥4,900]



6人の個性的な雀士と対戦できる「対局麻雀」や、すごろく風のアドベンチャー麻雀などを楽しめる2人打ち麻雀ゲームの第三弾。

FC ファミスタ'94

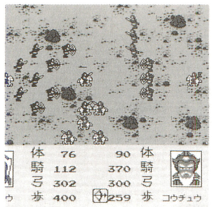
[93.12. 1　　¥3,900]



本年度版からは、スイッチヒッターを自分で選ぶことができるようになった。新しいスタジアムも登場。

FC 三国志II 覇王の大陸

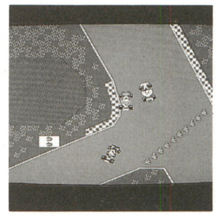
[92. 6.10　　¥6,900]



董卓、呂布など新君主の登場や、新コマンドの採用によりパワーアップしたシミュレーション。戦闘による武将のレベルアップもある。

FC ファミリーサーキット'91

[91. 7.19　　¥7,800]



『ファミリーサーキット』のバージョンアップ版。細分化したマシンセッティングや変化に富んだコースなど、より楽しめる変更が。

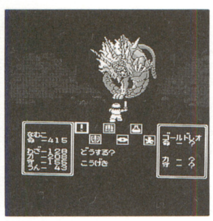
PC ENGINE (PC)

PCの特徴であるデカキャラと色数を生かした、評価の高い移植作品が多い。なお、『ワールド～』シリーズは、他機種での『ファミリー～』シリーズにあたる。

■タイトル数：25
（1988～1992年までのリリースタイトル）

FC ナムコ・プリズムゾーン ドリームマスター

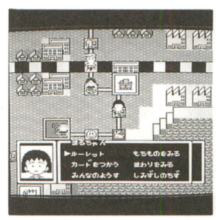
[92. 9.22　　¥5,800]



7話構成のシナリオを持つ、アドベンチャー＋RPG。悪夢に囚われた姫を救うため、主人公の少年が姫の夢の世界で冒険を繰り広げる。

FC ちびまる子ちゃんうきうきショッピング

[91.10. 4　　¥5,800]



多彩なイベントが用意された、すごろく風ボードゲーム。清水市を舞台に、まる子たちが買い物競争を展開する。4人同時プレイ可。

PC 妖怪道中記

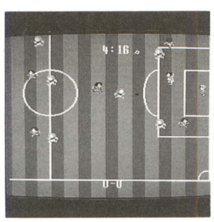
[88. 2. 5　　¥4,900]



PCエンジン参入第一弾ソフト。「よろずや」での買い物や気合い弾など、ほぼゲームはアーケードに忠実。一部オリジナル要素もあり。

FC トップストライカー

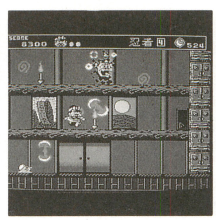
[92.10.22　　¥5,800]



主人公のみ操作する、珍しいタイプのサッカーゲーム。すごろく風の特訓が楽しい主人公を成長させるモードのほか、2P対戦も可能。

FC 平成天才バカボン

[91.12. 6　　¥5,800]



バカ田大学を舞台にした、バカボンのパパが主人公のアクションゲーム。手に持ったカサを使った、さまざまなアクションに注目。

PC プロ野球ワールドスタジアム

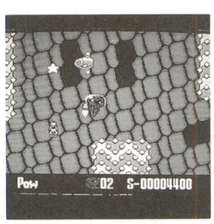
[88. 5.20　　¥4,900]



『ファミスタ』のPCエンジン移植版。基本的な操作やルールもほとんど同じ。1人用、対戦、ウォッチの3モードで楽しめる。

FC ワギャンランド3

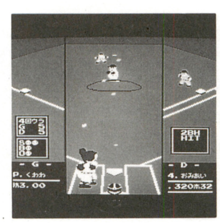
[92.12. 8　　¥5,800]



シリーズ第三弾。今度の舞台の宇宙都市は、ステージによってさまざまに重力が変化する。ボス戦を2人でできる対決モードもついた。

FC ファミスタ'92

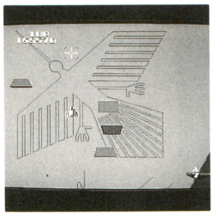
[91.12.20　　¥5,000]



新チームを加え、チーム数は全部で16に。新パラメーターである「人気」を利用した、オールスター戦のメンバー決定方法が目新しい。

PC ゼビウス ファードラウト伝説

［90. 6.29　¥5,500］



アーケード版を忠実に再現した移植の「アーケードモード」と、PCエンジンオリジナルの「ファードラウトモード」を同時収録。

PC ファイナルラップツイン

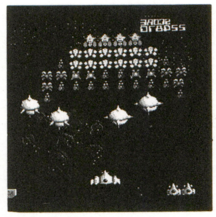
［89. 7. 7　¥6,200］



上下に区切った画面で2人対戦が可能な、アーケード版『ファイナルラップ』のアレンジ移植。RPG風のクエストモードなどもある。

PC ギャラガ '88

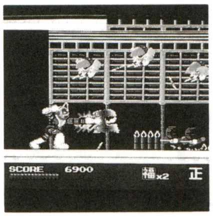
［88. 7.15　¥4,900］



アーケード同名タイトルの移植版。ほぼアーケードの要素を忠実に再現していて、移植度は非常に高い。サウンド面のレベルも高い。

PC 超絶倫人 ベラボーマン

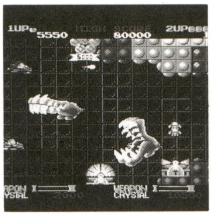
［90. 7.13　¥6,800］



アーケード同名タイトルの移植アクションゲーム。一部操作などが異なるが、キャラクター、アクションとも忠実に再現されている。

PC オーダイン

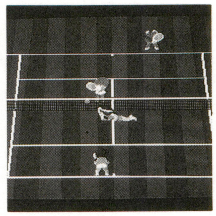
［89. 9. 8　¥6,800］



買い物でのパワーアップが楽しい、同名アーケードゲームの移植。オリジナルの拡縮・回転などは、アレンジして表現されている。

PC プロテニス ワールドコート

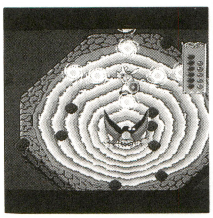
［88. 8.11　¥4,900］



マルチタップ使用により、4人同時プレイが可能なテニスゲーム。通常のテニスゲームのほか、RPG風のクエストモードもある。

PC ワルキューレの伝説

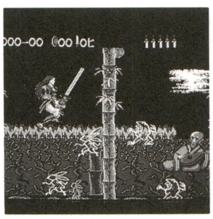
［90. 8. 9　¥6,800］



アーケード同名タイトルの移植版。2人同時プレイがなくなったかわりに、PC版だけのイベントやキャラクターがゲームに登場する。

PC 源平討魔伝

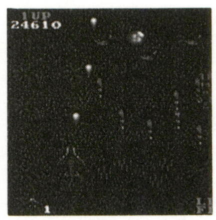
［90. 3.16　¥6,800］



同名アーケードゲームの移植。ビッグモードの巨大なキャラクターなども、PCエンジンの機能を活用して忠実に再現されている。

PC ドラゴンスピリット

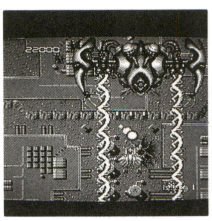
［88.12.16　¥5,500］



ドラゴンが主人公の、同名アーケードゲームの移植。隠し機能で、アーケードの画面比率に近いタテ長画面でもプレイが可能になる。

PC ファイナルブラスター

［90. 9.28　¥6,800］



物語的には、『ボスコニアン』の完結編にあたる縦スクロールシューティング。激しい攻撃に硬い敵と、ゲームの難易度はかなり高め。

PC スプラッターハウス

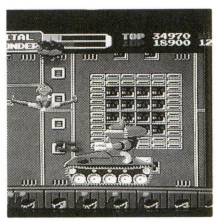
［90. 4. 3　¥6,800］



ホラー映画的な演出で人気の、同名アーケードゲームの移植。グラフィック・サウンドとも、アーケード版に劣らないレベルを誇る。

PC ワンダーモモ

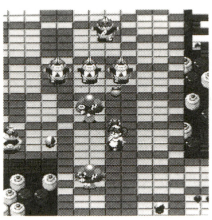
［89. 4.21　¥5,200］



同名アーケードからの移植版。正義のヒロイン、モモが戦うアクションゲーム。オリジナルのビジュアルシーンが追加されている。

PC メルヘンメイズ

［90.12.11　¥5,500］



同名アーケードゲームの移植。斜めスクロールが縦スクロールになった以外は、かなりアーケードに近い感覚でゲームを楽しめる。

PC バルンバ

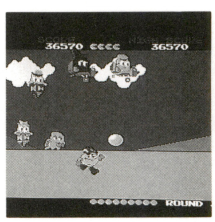
［90. 4.27　¥6,800］



PCエンジン用のオリジナルシューティング。360度発射可能なビーム弾など操作はやや複雑だが、慣れれば自在に弾を撃つことが可能。

PC パックランド

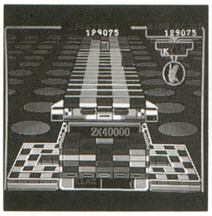
［89. 6. 1　¥5,200］



パックマンが冒険を繰り広げる、横スクロールアクション。同名アーケードゲームの移植で、画面の雰囲気などもオリジナルに近い。

MD クラックス

[90. 9. 7　　¥4,900]



画面の奥からころがってくるパネルを、3枚以上タテ、ヨコ、ナナメに同色で並べて消していくパズル。メガドラだけの2人用モード付。

PC ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ

[92. 1.10　　¥6,800]



まる子が主人公の、アクションクイズ。一般問題3コース+まる子問題を選べる。アクションで宇宙人をやっつける解答方法が斬新。

PC おぼっちゃまくん

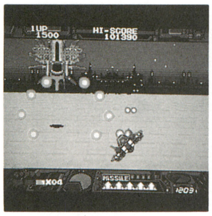
[91. 3.15　　¥6,800]



同名コミック原作の、横スクロールアクションゲーム。主人公茶魔が遊園地や田園調布を舞台に、多彩なアクションとギャグを展開する。

MD バーニングフォース

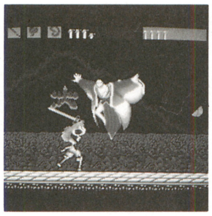
[90.10.19　　¥5,800]



同名アーケードゲームの移植。高速な3D描写と巨大なボスキャラクターなど、ほとんどの要素がアーケードに忠実に再現されている。

PC 源平討魔伝 巻の弐

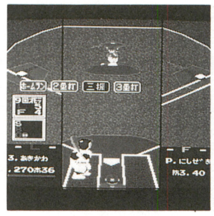
[92. 4. 7　　¥6,800]



PCオリジナルの、『源平討魔伝』の続編。キャラクターの大きなビッグモードのみとなり、アイテム使用や新技などを新たに導入。

PC ワールドスタジアム'91

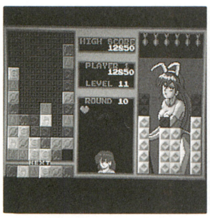
[91. 3.21　　¥5,800]



『ワールドスタジアム』の続編。システムにさまざまな改良が加えられたほか、マルチタップ使用により最大4人までプレイできる。

MD メガパネル

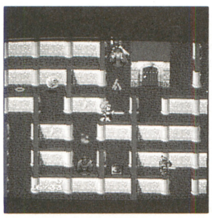
[90.11.22　　¥4,900]



メガドライブオリジナルのパズルゲーム。15パズルの要領でパネルを動かし、タテ・ヨコに同色を並べて消していく。2人対戦もあり。

PC ドルアーガの塔

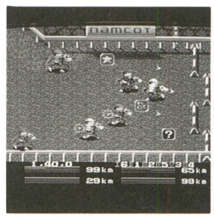
[92. 6.25　　¥6,800]



グラフィックが一新された、同名アーケードのリメイク移植。内容を完全移植したモードのほか、オリジナルのモードも用意されている。

PC ワールドジョッキー

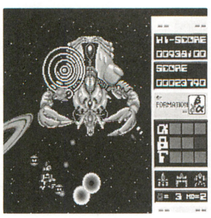
[91. 9.20　　¥5,800]



ジョッキーシリーズおなじみの、持ち馬を育てるモードや馬券売買のほか、ジョッキーになってレースもできる。4人同時プレイ可能。

MD デンジャラスシード

[90.12.18　　¥5,800]



同名アーケードゲームの移植。オリジナル面4面が追加されている。また、マルチラウンドシステムで、隠しステージへの分岐もある。

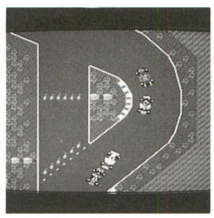
MEGA DRIVE (MD)

全体的に、ハードのスピードを生かしたアーケードからの移植が多い。また、オリジナルソフトはアイデアの効いた作品が多く、いずれも高い評価を得ている。

■タイトル数：15
（1990～1993年までのリリースタイトル）

PC ワールドサーキット

[91.10.18　　¥5,800]



上から見下ろしたF1レースゲーム、サーキットシリーズのPC移植版。細かいマシンセッティングや、長丁場の耐久レースが特徴。

MD レッスルボール

[91. 2. 8　　¥5,800]



サッカー、ラグビー、アメフトなどと、格闘要素を合わせたオリジナルスポーツゲーム。対CPUのほか、2人対戦プレイもできる。

MD フェリオス

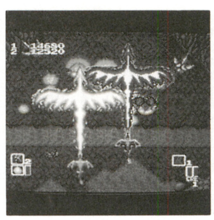
[90. 7.20　　¥5,800]



メガドライブ参入第一弾は、アーケード同名タイトルの移植。いくつかのアレンジをほどこして、アーケード版の雰囲気を再現している。

PC ドラゴンセイバー

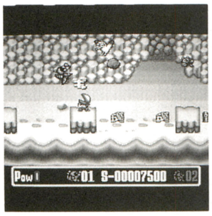
[91.12.27　　¥6,800]



同名アーケードシューティングの移植。キャラクターがやや小さくなったが、ステージ構成などは同じ。2人同時プレイもできる。

SFC スーパーワギャンランド

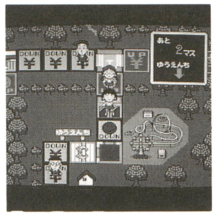
[91.12.13 ¥8,300]



大声が武器の『ワギャンランド』のスーファミ版。ボス戦に「モザイククイズ」が加わるなど、ハード性能を生かしてパワーアップ。

MD ちびまる子ちゃんわくわくショッピング

[92. 1.14 ¥6,000]



「ちびまる子ちゃん」のキャラクター使った、多彩なイベントやカードが楽しいすごろくタイプのボードゲーム。4人までプレイ可能。

MD ふしぎの海のナディア

[91. 3.19 ¥6,500]



NHKで放送されていた、同名アニメのアドベンチャーゲーム。アニメの雰囲気を出すために、多数のビジュアルシーンが存在する。

SFC スーパーファミスタ

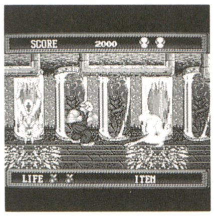
[92. 3.27 ¥7,900]



実名選手を使用した、スーパーファミコン用『ファミスタ』。全部で26ものチームやドラフト、オールスター戦など多彩な内容を誇る。

MD スプラッターハウス PART2

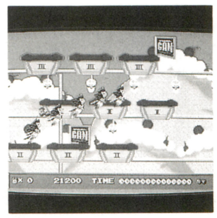
[92. 8. 4 ¥5,800]



メガドライブオリジナルの、『スプラッターハウス』の続編。システムは前作とほぼ同じだが、モンスターや武器などは一新されている。

MD マーベルランド

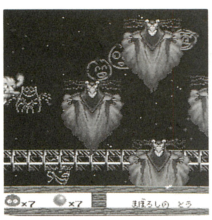
[91. 6.28 ¥7,000]



遊園地を舞台にした、アーケード同名ゲームのアレンジ移植。新たに多数のオリジナルフィーチャーや、新キャラクターが追加された。

SFC サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い

[92. 7.23 ¥8,300]



『ワルキューレの伝説』に登場した、サンドラが主人公の横スクロールアクション。多彩な動きや、キャラクターとの会話が楽しい。

MD スプラッターハウス PART3

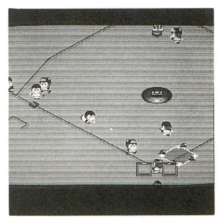
[93. 3.19 ¥6,800]



アクションがスピーディになった、ホラータッチのアクションゲーム第三弾。リックの変身やクリア時間で変化するシナリオが斬新。

MD 球界道中記

[91. 7.12 ¥6,000]



登場キャラクターがすべて「たろすけ」という、同名アーケード野球ゲームの移植作品。6リーグ、全部で38ものチームが存在する。

SFC スカイミッション

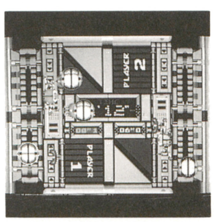
[92. 9.29 ¥8,300]



アメリカ製ソフト「WINGS2」の日本版。キャメル複葉機を操縦し、空中戦・地上攻撃、爆撃の3種類・34のミッションに挑む。

MD ボールジャックス

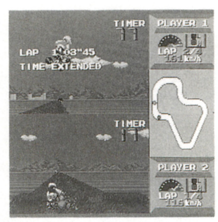
[93. 4.23 ¥6,000]



フィールド左右のロボットが、画面内の4つのボールを奪い合うオリジナルアクションゲーム。対CPUのほか、2人での対戦も可能。

MD メガトラックス

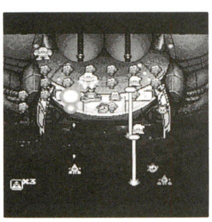
[91. 8. 6 ¥6,000]



ATVレースを扱った、アーケード『フォートラックス』の移植。通信対戦機能の代わりに、上下分割した画面で2人対戦が可能。

SFC コズモギャング ザ ビデオ

[92.10.29 ¥7,900]



コズモギャングズが主人公の、アーケード版同名シューティングの移植。2人同時プレイ時に、残機を共用するシステムなども健在。

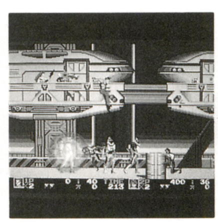
SUPER FAMICOM (SFC)

「ファミスタ」や「ファミリーテニス」など、ファミコンからの人気シリーズが楽しめる。明るい色調と、可愛いキャラクターを使ったポップな作品が多い。

■タイトル数：18
（1991～1994年6月までのリリースタイトル）

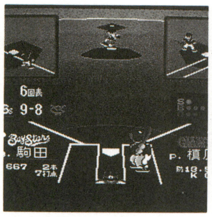
MD ローリングサンダー2

[91.11.19 ¥7,000]



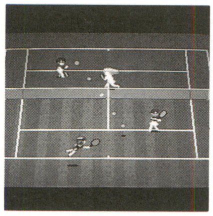
同名アーケードゲームの移植。業務用に加え、オリジナルの3つのラウンドや、新ウェポンが追加されている。2人同時プレイ可能。

SFC スーパーファミスタ3
[94. 3. 4　　¥8,800]



FA制なども再現できる、シリーズ第三弾。エディット機能がさらに充実したほか、全130試合のペナントレースモードも楽しめる。

SFC スーパーファミリーテニス
[93. 6.25　　¥7,900]



1～4人でのプレイが可能な、スーパーファミコン版『ファミリーテニス』。個性的な選手や多彩なモード、スピーディーな展開が売り。

SFC スーパー大相撲 熱戦大一番
[92.12.18　　¥8,800]



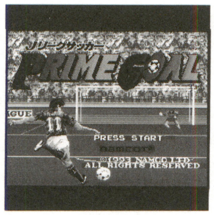
リアルタイムの相撲ゲーム。ABボタンと十字キーで、さまざまな技を使用できる。通常の取り組みのほか、力士を育てるモードもある。

SFC ザ ブルークリスタルロッド
[94. 3.25　　¥9,800]



『ドルアーガ』シリーズのアドベンチャー。選択によって、物語が次々と分岐していく。エンディングは全48種類も用意されている。

SFC Jリーグサッカー プライムゴール
[93. 8. 6　　¥8,500]



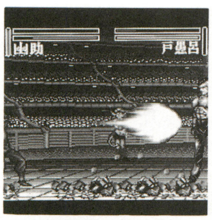
Jリーグ10チームの選手が実名で登場するサッカーゲーム。特殊画面でのボールの取り合いなどが斬新。もちろん2人対戦も可能。

SFC ナムコットオープン
[93. 1.29　　¥8,800]



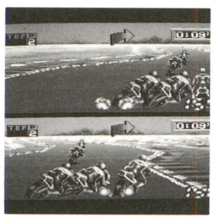
フィールドの左右方向にも起伏がついた、リアルなゴルフゲーム。ゴルファーを育てるモードや、最高4人までの同時プレイも可能。

SFC 幽☆遊☆白書2 格闘の章
[94. 6.10　　¥9,600]



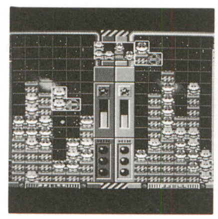
『幽☆遊☆白書』のキャラクターを使用した、格闘対戦ゲーム。TVアニメと同様の声優が、各キャラクターのボイスを担当している。

SFC スズカエイトアワーズ
[93.10.15　　¥8,800]



鈴鹿8耐がテーマの、リアル指向バイクレースゲーム。5種類のコースや4つのゲームモードなど、内容は多彩。2人対戦もできる。

SFC コズモギャング ザ パズル
[93. 2.26　　¥7,900]



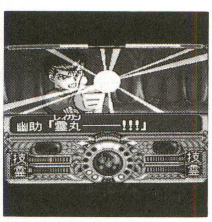
同名アーケードゲームの移植。通常のモードのほか、コンテナの中に埋もれているコズモを全てはじき飛ばす「100面モード」もあり。

MSX

アーケードからの移植が多く、特に初期の作品群、いわゆる「オールドナムコ」は豊富に揃っている。後期は「2」対応となり、画面のグレードもアップした。

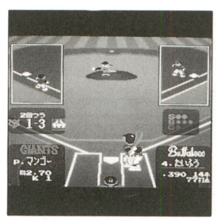
■タイトル数：24
（1984～1990年までのリリースタイトル）

SFC 幽☆遊☆白書
[93.12.22　　¥9,600]



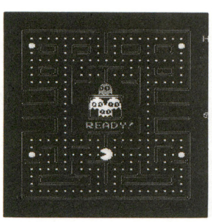
アニメやコミックで人気の、同名作品のゲーム化。ボタンを押す組み合わせとタイミングによって、さまざまな技を出す格闘ゲームだ。

SFC スーパーファミスタ2
[93. 3.12　　¥7,900]



前作の要素に加え、さらに自分だけの選手をエディットできる機能がついた。プロ野球12球団に加え、おまけ4リーグが登場。

MSX パックマン
[84. 1.18　　¥4,500]

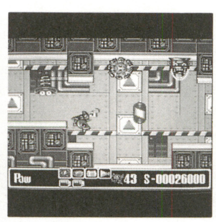


MSXソフト第一弾は、定番ともいえる『パックマン』。基本的にアーケード版の忠実な移植で、コーヒーブレイクなども再現されている。

SFC ロックンロールレーシング
[94. 1. 3　　¥7,900]

4台のマシンによるバトルレース。BGMに往年のロックンロールを使用。

SFC スーパーワギャンランド2
[93. 3.25　　¥8,300]



今度の敵は、宇宙怪獣ガルゴン。各種アイテムによって、新たに水中や空中でのアクションが楽しめる。ボス対決の種類も増えた。

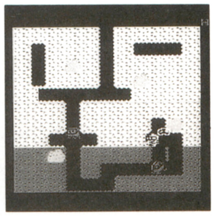
MSX ザ タワー オブ ドルアーガ

86.10.27 ¥4,500

アーケード版からの移植作品。

MSX ディグダグ

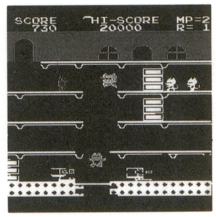
84. 5.25 ¥4,500



可愛いキャラクターの登場する、同名アーケードゲームの移植。敵の動きやシステムなど、基本的な内容は忠実に再現されている。

MSX マッピー

84. 1.18 ¥4,500



マッピーを操作して盗品を取り戻す、同名アーケードの移植。フィールドが4層になるなど一部変更はあるが、ゲームの雰囲気は近い。

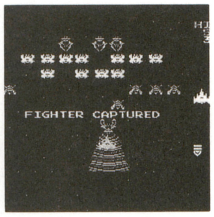
MSX ドラゴンバスター

87.12.19 ¥5,800

迷路の構成など、一部アレンジの加えられた同名アーケードゲームの移植版。

MSX ギャラガ

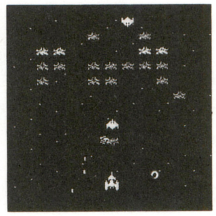
84. 5.30 ¥4,500



アーケードの同名人気タイトルの移植版。キャラが単色、画面がやや狭いなどの変更点こそあるが、業務用の感覚を上手に伝えている。

MSX ギャラクシアン

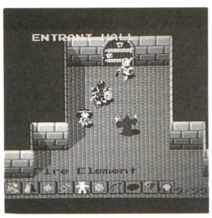
84. 1.31 ¥4,500



同名アーケードゲームの移植。キャラクターなどは単色だが、エイリアンの飛行アルゴリズムなども、きちんと再現されている。

MSX ザ リターン オブ イシター

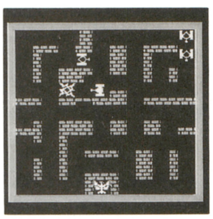
88. 9.22 ¥6800



同名アーケードゲームの移植版。敵の出現パターンなどが一部変更されているが、基本はオリジナルと一緒。もちろん2人協力プレイもできる。

MSX タンクバタリアン

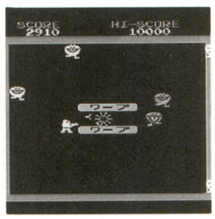
84. 8.30 ¥4,500



同名アーケードゲームの移植。オリジナル要素として、光る敵を正面から撃破すると自機がパワーアップするというフィーチャーを導入。

MSX ワープ&ワープ

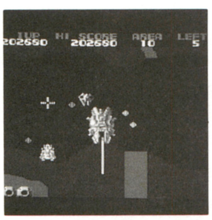
84. 2.19 ¥4,500



ワープゾーンで2つのワールドを行き来し、ベロベロを退治する同名アーケードの移植。一部アレンジされているが、移植はほぼ忠実。

MSX ゼビウス ファードラウト伝説

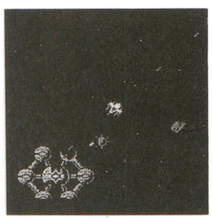
88.12.23 ¥6,800



アーケード版からの移植。それに加えて、オリジナルの「ファードラウトモード」がついている。

MSX ボスコニアン

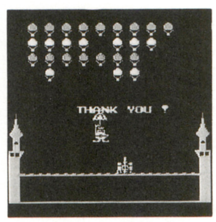
84. 7.14 ¥4,500



画面右のレーダー、敵のアルゴリズムなども再現された、同名アーケードの移植作品。レーダーで敵要塞を発見し、破壊していく。

MSX キング&バルーン

84. 2.28 ¥4,500



王様を守りつつ、風船を撃ち落としていく同名アーケードの移植。『ギャラガ』のようなチャレンジング・ステージも導入されている。

MSX ミニ ゴルフ

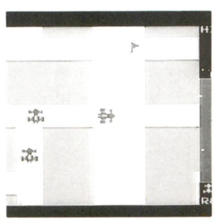
85. 4. 6 ¥4,500



MSX用の、オリジナルゴルフゲーム。1人でのプレイのほか、「ストローク・プレイ」「マッチプレイ」の2つの2人用モードつき。

MSX ラリーX

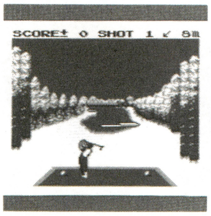
84. 3.30 ¥4,500



レーダーを頼りに、フィールドの旗を取っていく同名アーケードの移植。『ニューラリーX』の要素である、ラッキーフラッグも登場。

GB ナムコクラシック

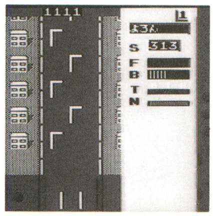
[91.12. 3　　¥3,500]



クラブの選択やボールの打ち方を重視した、本格派指向のゴルフゲーム。通信ケーブルを使用すれば、2人対戦プレイもできる。

MSX Ｆ１道中記

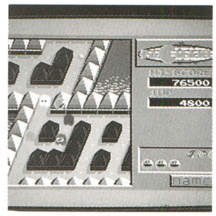
[90.11.27　　¥6,800]



日本各地の高速道路を舞台にフォーミュラカーでレースをする、奇想天外なカーレース。2人同時対戦も可。

MSX パックマニア

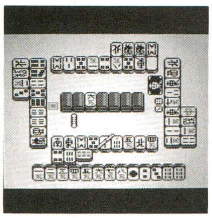
[89. 3.28　　¥6,800]



アーケード版『パックマニア』の移植作品。画面レイアウトが若干変わっているが、斜め視点スクロールも見事に再現。全23面。

GB 雀卓ボーイ

[92. 1.24　　¥3,500]



8人のコンピューターキャラクターと対戦できる、4人打ち麻雀ゲーム。マルチ通信機能搭載で、1人から4人までプレイ可能。

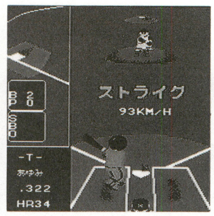
GAME BOY (GB)

ハンディゲーム機の特性を生かした、気軽に楽しめるソフトをラインナップ。通信ケーブルやバーコードリーダーなど、オプションを使ったゲームにも注目。

■タイトル数：15
（1990〜1993年までの
リリースタイトル）

MSX プロ野球ファミリースタジアム ーホームランコンテストー

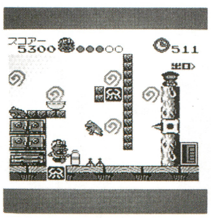
[89. 4.28　　¥3,200]



『ファミスタ』のシステムでプレイするホームラン競争。30人の投手を相手に打撃練習するもよし、対戦プレイで投球訓練するもよし。

GB 平成天才バカボン

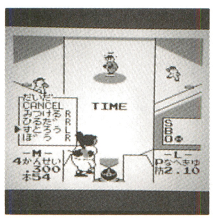
[92. 2.28　　¥3,500]



同名ファミコンゲームの移植版。オリジナルでも好評だった、主人公・バカボンのパパのコミカルで多彩なアクションをそのまま再現。

GB ファミスタ

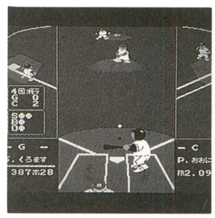
[90. 9.14　　¥3,500]



『ファミリースタジアム』の移植版。14チームが2つの球場で熱戦を繰り広げる。通信ケーブルを使えば、もちろん通信対戦も可能だ。

MSX プロ野球ファミリースタジアム ペナントレース

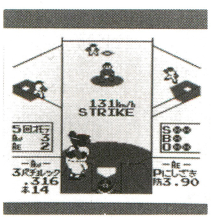
[89.11.22　　¥7,800]



このMSX版の特徴は、審判が喋るようになったこと。MSXオリジナルの全部で18のチームが、ドームと青空の2つの球場で対戦する。

GB ファミスタ2

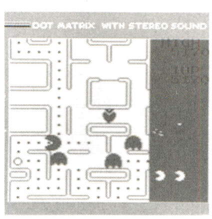
[92. 7.30　　¥3,500]



新たに「オールスター戦」モードが加わった、シリーズ第二弾。今回は、12球団の全選手が実名で登場する。もちろんデータは最新。

GB パックマン

[90.11.16　　¥3,500]



同名アーケードゲームの移植版。画面全体が見えるモードと、大きなキャラクターで画面がスクロールする2つの画面モードを選べる。

MSX ディスク版ナムコットゲーム集1

[90. 3. 9　　¥4.800]

ロム作品のボスコニアン、ギャラガ、タンクバタリアン、キング&バルーン、ワープ&ワープに、オリジナルシューティングＸＶＭをセットしたゲーム集。

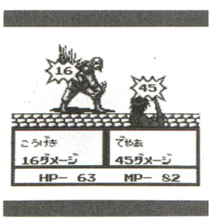
MSX ディスク版ナムコットゲーム集2

[90. 4.27　　¥4,800]

ゲーム集第2弾。パックマン、ギャラクシアン、マッピー、ディグダグ、ラリーX、そしてオリジナルには3Dシューティングの SHMがセットになっているお買い得版。

GB ビタミーナ王国物語

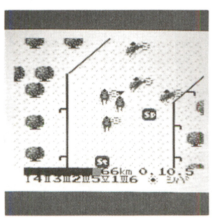
[92. 9.17　　¥4.900]



食べ物をモチーフにしたパラレルワールド「ビタミーナ」が舞台のRPG。この世界に迷い込んだ少年が、5人の王女たちと冒険する。

GB ファミリージョッキー

[91. 3.29　　¥3,500]



ファミコンから移植の競馬ゲーム。自分で育てた馬をレースに出場させるモードのほか、さらに馬券を買えるモードもある。

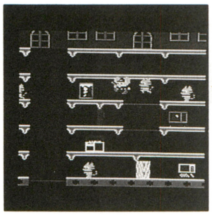
MSX バルンバ

[90. 7.27　　¥6,800]

PCエンジン版「バルンバ」の移植作品。

GG マッピー

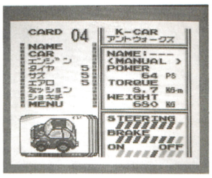
[91. 5.24　　¥3,500]



アーケード移植の「元祖マッピー」モードに加え、フィールドが広がった「御先祖様の挑戦」モードや「対戦」モードを収録している。

GB カットビロード

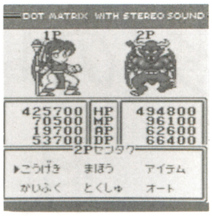
[93.10. 8　　¥4,800]



街道、森林、アイスバーンなどトリッキーなコースを走り抜けるカーレース。バーコードボーイ対応で、特殊なマシンを呼び出せる。

GB バーコードボーイセット

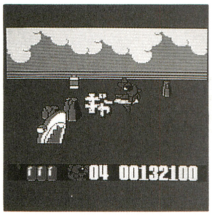
[92.12.25　　¥8,300]



バーコードリーダー、ソフト「バトルスペース」、カードのセット。バーコードを読み込ませて戦士を育てていくRPG。

GG ワギャンランド

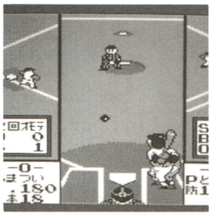
[91. 7.26　　¥4,000]



ファミコン版の1・2の続きとなるストーリー。新登場の浮き袋や乾電池などのアイテムを活用しつつ、全22ステージを冒険する。

GB ファミスタ3

[93.10.29　　¥4,900]



オリジナルチームエディット機能が付き、バーコードボーイ対応になったゲームボーイ版ファミスタの第3弾。

GB バーコードセット2

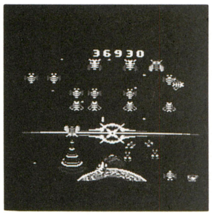
[93. 8.10　　¥8,600]



バーコードボーイ本体、対応ソフト「モンスターメーカー　バーコードサーガ」が同梱されたセット。

GG ギャラガ'91

[91.10.25　　¥3,500]



『ギャラガ'88』の続編にあたる作品。トリプルファイターがないかわりに、デュアル時に強力なキャノン砲が撃てる。全14ステージ。

GAME GEAR(GG)

数こそ少ないが、ゲームギア用ソフトは他機種で定評のあるソフトの移植が多く、安心して遊べる。また、通信ケーブルを利用した、対戦プレイが可能なものも。

■タイトル数：6
1991～1992年までのリリースタイトル

GB モンスターメーカーバーコードサーガ

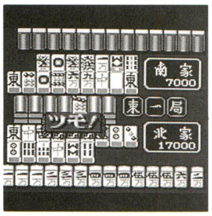
[93. 8.10　　¥3,800]



バーコードボーイ対応ソフト第二弾。翔企画のカードゲーム『モンスターメーカー』のアレンジ。

GG ポケット雀荘

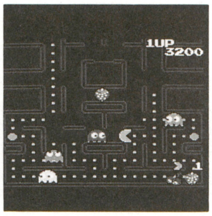
[92. 2. 7　　¥3,500]



オーソドックスな2人打ち麻雀。「フリー対局」「通信対局」のほか、幻の牌を探すアドベンチャーモード「麻雀珍道中」を楽しめる。

GG パックマン

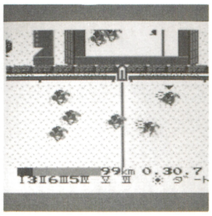
[91. 1.29　　¥3,500]



ゲームギア第一弾。アーケード版を忠実に移植したモードのほか、食べたモンスターを相手フィールドに送り込む対戦プレイも可能。

GB ファミリージョッキー2 名馬の血統

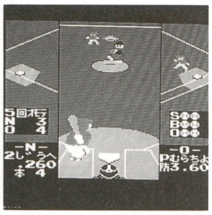
[93. 8.27　　¥4,800]



目標は、全16ステージの走破、そしてG1制覇達成。オーナーとして優秀な競走馬を育てることもできる。

GG ギアスタジアム

[91. 4. 5　　¥3,500]



『ファミスタ』のリメイク移植。基本はファミコン版と一緒だが、全14チームの選手データや、2つの球場はゲームギアのオリジナル。

GB バーコードボーイ

[93. 8.27　　¥4,800]



バーコードセットから、バーコードリーダー本体だけを別売にしたもの。ゲームボーイの周辺ハード。

数多くの取材と膨大な資料提供に
快く協力して下さった
㈱ナムコと関係者の方々に
大いなる感謝を捧げます。



ザ・ナムコ・グラフィティ1
完全保存版！
NG総集編＆特別編集号

■1994年12月2日　初版発行
■協力／株式会社ナムコ
■編集・進行／アミューズメント書籍編集部
■編著／ヘッドルーム（粕川由紀、戸田秀実）
■編集協力／櫛田理子、森崎雄司、元宮秀介、
金子恭子
■本文写真／小野静穂、鬼頭栄次
■カバー・本文デザイン／東京グレートディレクション
■イラスト／元宮宣子、植竹貴司
■発行者／橋本五郎
■発行所／ソフトバンク株式会社　出版事業部
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
販売　03(5642)8101
編集　03(5642)8187
■印刷・製本／共立印刷株式会社

ISBN4-89052-585-8

愛読者アンケート

お買上げの書名	ザ・ナムコ・グラフィティ1～完全保存版！ NG総集編＆特別編集号

●本書をどのようにお知りになりましたか？

①書店で　②広告をみた(新聞・雑誌名　　　　　　　)
③人にすすめられた
④その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

●本書についてのご感想、ご質問をお聞かせください。

●今後どのような本をお望みですか？

アンケートにご協力ありがとうございました。今後とも小社の刊行物をよろしくお願いいたします。

郵　便　は　が　き

料金受取人払

日本橋局承認

1565

差出有効期間
平成7年4月
30日まで

□□□-□□

東京都中央区日本橋浜町
3-42-3

ソフトバンク株式会社出版事業部
アミューズメント書籍編集部行

住所 □□□-□□　☎　（　）				
氏名		年齢	性別	男 女
職業・勤務先 学校（学部・学年）				


NG
エヌジー
namco COMMUNITY MAGAZINE
1983
創刊号
話題騒然！
ゼビウスの正体は!?
ポール・ポジション
ミライヤ体験
高見知佳
追いかけてロボット
快挙!!ゲーム誌創刊！
XEVIOUS
ゼビウス

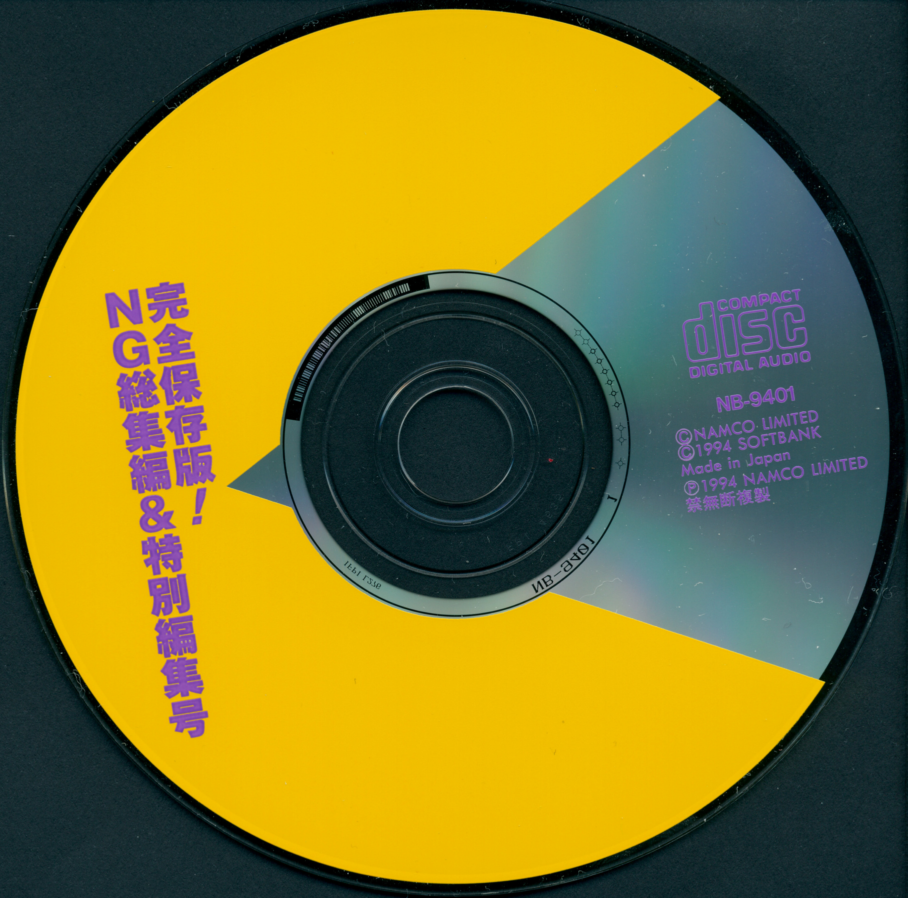
ISBN4-89052-585-8
C0076 P2300E
定価2,300円
（本体2,233円）



ISBN4-89052-585-8
C0076 P2300E
定価2,300円
(本体2,233円)



特別付録CD
ナムコ名作ゲームサウンド完全収録!!
-PAC-MAN-KING&BALLOON-RALLY-X
-NEW RALLY-X-DIG DUG-XEVIOUS-MAPPY
-LIBBLE RABBLE▽BONUS TRACK—S.E.COLLEC
-TION/XEVIOUS/MAPPY/LIBBLE RABBLE


完全保存版！
NG総集編&特別編集号
COMPACT disc DIGITAL AUDIO
NB-9401
©NAMCO LIMITED
©1994 SOFTBANK
Made in Japan
℗1994 NAMCO LIMITED
禁無断複製


NB-9401 1
IFPI L276